MENSILE - ANNO IX - NUMERO 76 - GIUGNO 1996 - LIRE 15.000

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

Tutti architetti con Real 3D

... o ingegneri con Lightwave

NEWS: La conferenza di Tolosa PRODUTTIVITÀ: Soluzioni per il Midi
SHAREWARE: Host Contacted
CD-ROM: True to Life, Euroscene 2, Fonts CD e CD Surfing
SOFTWARE BE-BOP: Animazioni con Cinema 4DITA
PROGRAMMAZIONE: Linguaggio "C" per Amiga - MUI v3.3 svelata

IMPAGINATA CON X-PRESS e ShapeShifter

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini

editoriale

Il nuovo avanza

Non è lo slogan dell'ultima e travagliata campagna elettorale. Stiamo parlando del rinnovato ottimismo che circola nella comunità Amiga. Non eravamo a Tolosa per motivi di budget (inutile nasconderlo dicendovi qualche fesseria) ma grazie al miglior strumento di consultazione che è la rete siamo venuti a conoscenza di tutto quello che si è detto alla kermesse francese.
Alcuni operatori del settore che vi hanno partecipato hanno riportato buone impressioni. Non ci hanno nascosto che quella della Viscorp poteva sembrare più una americanata che un incontro "programmatico".
Tempo fa avevamo contattato i vertici della società dell'Illinois per un' intervista. La risposta non si fece attendere: "è ancora prematuro, non ci possiamo esporre con la stampa" e altre frasi di questo tenore furono la risposta alle nostre "avance".
In verità il fatto di presentare proprio in Europa la nuova situazione e di annunciare sibillinamente nuove macchine entro l'anno ha rincuorato i disperati amighisti europei anche se gli osservatori nutrono qualche dubbio. Gli stessi osservatori che a differenza degli amighisti-tipo non vanno in escandescenza se vedono un PC (spento si intende...).

La situazione italiana ha preso vigore per l'arrivo di un nuovo soggetto per la distribuzione Amiga. Questo nuovo soggetto sta preparando una campagna pubblicitaria in grande stile (non vediamo l'ora ovviamente) con impianti direttamente forniti da Amiga Technologies. Questo soggetto si chiama New Video.

Anche noi, che cerchiamo nel nostro piccolo di dare sempre un contributo, abbiamo ridotto sensibilmente i prezzi delle nostre pagine pubblicitarie per dare possibilità a tutti gli operatori di servirsi di Enigma Amiga Run.
Invitiamo quindi negozianti e altri distributori a mettersi in contatto con noi.

La novità più importante è l'eliminazione della versione di Enigma Amiga Run con il dischetto. Visto l'esiguo risultato di vendita della versione con floppy disk e la continua richiesta di aumentare le tirature della versione CD-ROM abbiamo provveduto di conseguenza. Agli ultimi, e forse un po' arrabbiati lettori senza CD-ROM, dedicheremo il prossimo numero di Enigma Amiga Run dove in collaborazione con DB_Line inizieremo una campagna per la fornitura di una soluzione CD-ROM per tutte le piattaforme e soprattutto per tutte le tasche.

Intanto mettetevi in tasca questo CD-ROM che grazie ai contributi di molti lettori (impossibili citarli tutti) presenta finalmente il suo "benedetto" indice in formato Amiga Guide in stile Aminet.

Come non dimenticare la nostra pagina Web... E' stata da poco superato il 3000 visitatore in quattro mesi. E per festeggiare l'evento e il primo anno di vita del nostro Web abbiamo messo a disposizione dei lettori la nuova versione 5.0.
Vi ricordiamo l'indirizzo: http://www.skylink.it/ear

Insomma, è arrivata una folata di ottimismo. Un fresco invito a continuare e proseguire nella nostra missione.

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

Enigma
AMIGA
RUN

SOMMARIO

REDAZIONALI

Posta Pag. 6
News Pag. 16
News: Lightwave v5.0 Pag. 43
News: Imagine 5 Pag. 44
News: La conferenza di Tolosa Pag. 15

CD-ROM

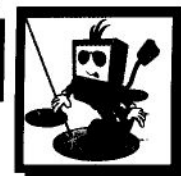
True to Life Pag. 22
Euroscene 2 Pag. 24
Fonts CD Pag. 25
CD Surfing Pag. 27

BE-BOP

Cinema 4D Pag. 59

INTERNET

Ritorno di 3000+ Pag. 64

http://www.skylink.it/ear/main.html

GIUGNO

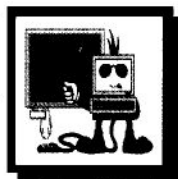
LIGHTWAVE

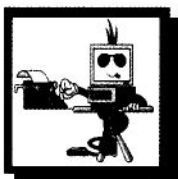
Cinematica inversa — Pag. 28
Fiber Factory — Pag. 33

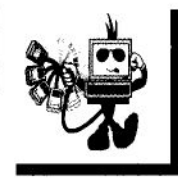
REAL 3D

Architettura con Real — Pag. 36
L'immagine al microscopio — Pag. 41

PROGRAMMAZIONE

Appuntamento didattico — Pag. 55
Mui v3.3 Developer — Pag. 57

PRODUTTIVITÀ

Midi Player v2.65b — Pag. 34

SHAREWARE

Host Contacted — Pag. 50

Direttore:
Michele Iurillo

Redattore:
Maurizio Bonomi

Redazione di Londra:
Salvatore Stilo, Vincenzo Morra

Hanno collaborato:
Alessandro Tasora,
Giuseppe Ligorio,
Marco Milano,
Roberto Bisconcini,
William Molducci,
Paolo Griselli

Pubblicità:
Giorgio Ruffoni - Marco Fregonara
Tel. (02) 38.01.00.30 (r.a.)

Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21

Impaginazione:
Michele Iurillo

Stampa:
A.G.P. - S.S. 10est 1/3 - Solero (AL)

Disk Mastering:
Michele Iurillo (disk), Roberto Bisconcini (CD)

Realizzazione copertina:
Michele Iurillo

Progetto Grafico:
Francesco Oldani, Michele Iurillo,
Antonio Marangi, Luca Parise

Clip Art:
Alberto Geneletti

"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l. Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano **N.35 del 25/1/1988 - Redazione di Milano:**
Viale Espinasse, 93 20156 Milano
URL: http://www.skylink.it/ear/main.html.

[illegible] 26/05/1996
[illegible] 30/05/1996

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

La posta dei lettori

a cura di Harry Haller, Michele Iurillo, Maurizio Bonomi e Giuseppe Ligorio

Posta Elettronica: programmi tempestosi in C++

Spettabile redazione di EAR leggo assiduamente la vostra rivista da quando avete deciso di inserire i CD-ROM. Penso che questa mossa abbia convinto molti amighisti (tra cui il sottoscritto) a comprarsi il famigerato lettore.
Devo complimentarmi anche per la serietà e l'obiettività che dimostrate nel trattare i vari argomenti, cose che non si trovano (sopratutto l'obiettività) in altre riviste dedicate al mondo amiga, che a fatica danno rilievo ai lati negativi ed oscuri dell attuale vicenda AMIGA.
Dopo i dovuti complimenti volevo porvi alcune domande.

1)Ho avuto l'occasione di provare il nuovo compilatore STORM C/C++ (in versione demo) e devo dire che come ambiente di programmazione è davvero comodo e ben fatto, ma ho riscontrato dei seri problemi di stabilità nei programmi scritti in C++, anche se molto semplici.
Volevo chiedere se questi problemi si riscontrano anche nella versione commerciale sarebbe bello se mi rispondeste con una bella recensione del pacchetto in questione.

2)Una cosa che assilla tutti gli amighisti è il problema di dove reperire software e assistenza hardware in centri non molto lontani dalle rispettive residenze. Avete notizie di suddetti centri nel Veneto?

3)Ho sentito una voce che darebbe per certo l'ingresso di un "nuovo" (la Giunti MM come iportatore non è mai esistita) importatore italiano. E' una notizia attendibile?

Concludo invitandovi a continuare così che andate veramente forte.

Fardin Alessandro
(iig0304@gest.unipd.it)

Purtroppo non siamo ancora riusciti a mettere le mani sul compilatore da lei citato. Fortunatamente la disponibilità di CATMU ci permetterà di affrontare una prova quanto prima possibile.
Non abbiamo notizie di nessun centro operativo nella sua zona. Invitiamo eventualmente tutti i centri di assistenza che continuano ad operare su hardware Amiga di comunicarci la loro offerta attraverso un fax (02)38.01.00.28 o meglio ancora attraverso internet: yuri@skylink.it
Ci sono ben due aziende che stanno lavorando alla distribuzione di Amiga oltre Giunti. Dalle loro rispettive campagne pubblicitarie potrà trarre utili informazioni.

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

Posta Elettronica: che fine ha fatto David Pleasance?

Gentilissima redazione di EAR....
Vi scrivo queste righe per farvi delle domandine, dopo la recente acquisizione di AT da parte di Viscorp.

1)Che fino ha fatto David Pleasance?

2)Sin da quando iniziò la liquidazione volontaria della C= si disse che la fabbrica di Taiwan aveva giacenze di magazzino, in poche parole pallets pieni di A4000 e 1200 pronti per la spedizione. Bene la domanda è: che fine hanno fatto ? non ditemi che li hanno distrutti!

Sopratutto in merito alla seconda domanda mi viene il sospetto che Escom abbia realizzato nella famosa (?) catena di produzione in Francia solo i tower per il 4000. Per cui deduco che se il dubbio fosse vero, l'investimento dell'Escom è stato davvero redditizio dato che hanno speso 12.000$ + X per costruire i tower per poi ricavarne 40.000$. In ultimo ma non meno importante:

3)Cosa ne pensate di Viscorp ?

Vincenzo Iodice
iodice@mbox.vol.it

Di David Pleasence si sono perse le tracce ormai da qualche tempo. Chiederemo alla nostra redazione inglese di comunicarci qualche cosa in merito.
Le giacenze di magazzino sono state tutte utilizzate per la produzione degli Amiga. Dal mistico magazzino taiwanese sono state trasportate tutte le giacenze a Bordeaux presso la catena di produzione della AT. Questa notizia non è verificabile proviene da una chiacchierata informale con la AT avuta qualche tempo fa.

segue da pag. 6

Secondo i piani di AT in Francia sono stati prodotti solo gli A1200 mentre i Tower sono stati assemblati negli USA. Leggerà tra queste stesse pagine della posta qualche prima nostra considerazione su Viscorp. Purtroppo non abbiamo abbastanza elementi per esprimere un giudizio collettivo e finale (qualche redattore lo ha già fatto).

Michele Iurillo
yuri@skylink.it

Posta Elettronica: problemi con Cybergraphics

Ho visto nell'Amiga Web Directory che Amiga Technologies sta per essere venduta a VisCorp. Dobbiamo preoccuparci? Proprio ora che sembrava essere tutto indirizzato su una buona strada con molti progetti in via di sviluppo questa vendita mi sembra come una mazzata tra capo e collo.

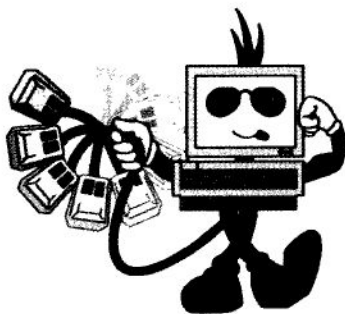
E' il caso di preoccuparsi per il futuro di Amiga? Non è che alla VisCorp siano interessati soprattutto ai set top boxes e abbiano intenzione di gettare alle ortiche tutto il resto? Se avete qualche buona notizia.

Vi prego di farmi sapere qualcosa. Sono preoccupato.

Avete notizie sulla eventuale distribuzione dei Surfware pack in Italia?

Alla Db-line mi hanno detto che il loro pack non è ancora pronto.

È possibile che si debba andare avanti in eterno usando demo e beta version del tcp e del browser? E' una cosa che sarebbe molto utile per gli utenti Amiga, sempre a caccia di software che scarseggia.

Ho installato le librerie Cybergraphics acquistate da EDE sul mio A2000 con scheda PicassoII. Si è verificato un problema che non riesco a risolvere in alcun modo: usando il Workbench nei modi grafici a 15, 16 e 24 bit quando si visualizza il contenuto delle finestre per nome o data o dimensione anziché per icona, i nomi dei file sono invisibili, come se fossero scritti in grigio su sfondo grigio, mentre le dimensioni, gli attributi e la data sono mostrati regolarmente in nero su fondo grigio. Ho pensato che debba trattarsi di un problema di settaggio della palette, ma non sono riuscito a risolverlo in alcun modo. Pensavo che fosse causato dalla presenza di MagicWB 2.0, ma anche rimuovendo il MagicWBDemon dalla startup-sequence non ho ottenuto alcun risultato. (Le scritte invece appaiono regolarmente visibili su schermi a 8 bit). Per caso avete riscontrato anche voi problemi analoghi, sapete dirmi se si tratta di un conflitto con altro software o se è un bug (non indifferente) delle CyberGraphx?
La configurazione del mio computer è A2000 overthetop 68040 20 MB fast ram, 1mb chip, Kickstart3.1, Picasso II 2MB ram. Come software uso oltre al software di sistema MagicWB2.0, Cybergraphx (ovviamente), ToolManager e MCP1.10

Spero voi di EAR siate in grado di dirmi qualcosa per questo problema, ma soprattutto sul futuro di Amiga. Speriamo bene....

Bye, Francesco.
zetaeffe@tmn.it

SCRIVETECI!

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. La rubrica della posta è l'unica parte della rivista dove voi lettori potete dare sfogo al vostro "estro". Inviateci anche immagini o altro se volete rendere più simpatico questo angolo di rivista.

Scrivete a:
ENIGMA AMIGA RUN
C/O G.R.EDIZIONI
Rubrica della posta
Viale Espinasse. 93
20 156 Milano

Se avete un modem potete contattarci con un Email:

Compusewe: 72324.1 174
Fidonet: 2:331/101.12
Internet: yuri@skylink.it

Siamo anche raggiungibili su World Wide Web:
URL: http://www.skylink.it/ear/main.html

Per quanto riguarda la VISCorp siamo tutti in attesa di avere una relazione del meeting avvenuto in questi giorni (mentre scrivo questa risposta è il 19 Maggio) che troverete sicuramente sulle pagine di EAR. Personalmente ritengo la VISCorp un ottima "mamma" per la piccola Amiga Technologies; tra i suoi manager, come ho più volte ricordato in altre occasioni, ci sono molti dei padri di Amiga (tra i quali spicca Carl Sassenrath, il creatore di Exec). Staremo a vedere...
Per ciò che concerne la Picasso, io posseggo la medesima configurazione (con qualche Mb in meno di RAM) e anche io ho riscontrato alcuni problemi nei modi video succitati (deformazione dell'immagine durante l'uso dei menu o lo spostamento delle finestre). Ho notato, comunque, che tutto ciò capita solo in modo Intuition. Xi-Paint nel modo a 24bit diretto (cioè senza emulazione Intuition) non mi da alcun problema. Ritengo quindi che i quei problemi siano da imputare al fatto che CyberGfx sono delle librerie nate per la CyberVision e che l'emulazione di Intuition a più di 8 bit è un oprazione assai "sporca". Per questo motivo e per altri motivi legati alle tipologie di configurazione (l'Amiga 2000 è un computer che possiede un elevato numero di versioni, sotto-versioni e che si comporta sempre in maniera diversa). So di per certo che la Over The Top è una scheda che in particolari configurazioni può creare rumore sul bus Zorro. Questo rumore è spesso causa di blocchi delle device SCSI (nei casi più gravi) o di piccole anomalie con schede grafiche o simili. Non mi pare sia una grave perdita, comunque; il workbench a 15,16 bit non è velocissimo, consuma tanta memoria e perde grado di compatibilità, a 24 bit è praticamente inusabile.

Maurizio Bonomi
(ear@skylink.it)

Posta elettronica: chi ha paura della Viscorp?

Lasciando da parte gli ovvi saluti e complimenti di rito per il lavoro svolto dalla redazione della vostra rivista per cercare di non far morire definitivamente l'Amiga in Italia, ho voluto scrivere questa e-mail dopo aver letto sull'Amiga Web Directory una notizia che ha dell'incredibile.
L'Amiga sarebbe stata rivenduta alla

VIS Corp, la società americana che già aveva acquisito i diritti per utilizzare la tecnologia Amiga per le sue macchine per la TV interattiva ! Questo dopo tutte le promesse e i proclami della Amiga Technologies che ci avevano ridato un po' di speranza nel futuro di Amiga.
Spero di aver frainteso il senso dell'articolo (che portava la data del 12 aprile 1996) letto sull'Amiga Web Directory e che la mia non perfetta padronanza della lingua inglese mi abbia giocato un brutto scherzo; ma se così non fosse penso che sarebbe la fine di tutto ciò che di buono aveva portato il 1995196 per noi.
Possibile che l'Amiga sia in balia di questi personaggi che stanno cercando di fare più soldi possibile in attesa di seppellire il suo cadavere?
Possibile che noi siamo solo dei fessi ai quali il furbo di turno estorce una bella quantità di danaro dopo averci promesso mari e monti? Io non sono uno di quelli che detraggono i PC senza mai averne visto uno, poiché ci lavoro tutti i giorni e ne posseggo uno, ma penso che se Amiga dovesse finire qui, sicuramente l'informatica non rientrerebbe più fra i miei hobbies.

Stefano Giordano
giostef@flashnet.it

Per motivi logistici non ho potuto partecipare al meeting (come lo chiamereste un invito rivolto a tutti gli amighisti europei?) di Tolosa in Francia. Fortunatamente amici e collaboratori potranno riferirmi sull'accaduto. Per il momento non ho una idea precisa. Le sto scrivendo senza conoscere il risultato di tale meeting ma sicuramente tra le pagine della rivista troverà la risposta ai suoi quesiti... Forse...
Per quanto riguarda il suo dubbio sull'articolo apparso di Amiga Web Directory quell'articolo è in realtà già stato messo a disposizione dei lettori nel numero di maggio di Enigma Amiga Run.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Posta elettronica: la questione morale

Ho comprato, per la prima volta, Enigma Amiga Run ad Aprile ed ho avuto la (s)gradita sorpresa di trova-

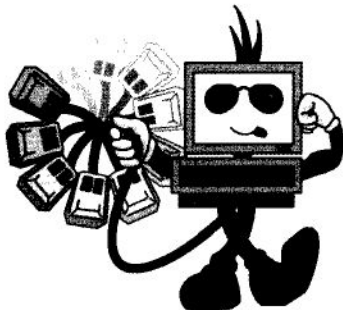
re il mio programma Blocnotes (persino in due versioni) sul CD allegato: "Skylink V".
Ora, Skylink la conosco da anni come BBS molto seria ed impegnata nel mondo amiga, e quindi sono felice che essa distribuisca il mio programma, un po' meno felice sono però all'idea che lo stesso sia stato inserito in un CD venduto insieme ad un giornale, per quanto il ricavo dallo stesso possa essere modesto.
Proprio in questi giorni ho avuto un msg dai gestori di aminet che mi informa che come autore di un programma uploadato ho diritto (me lo spediscono subito gratuitamente) al CD Aminet 11 appena uscito. Non dico che avreste dovuto fare lo stesso ma per lo meno avrei gradito essere informato prima o al meno in contemporanea all'uscita del giornale.
Mi è già successo di ricevere telefonate di gente che chiedeva spiegazioni sul mio programma, trovato all'interno di un disco distribuito con un giornale (AmigaByte): il mio numero telefonico era stampato sul giornale stesso! Inutile dire che la cosa non mi ha fatto piacere.

Mi sarebbe piaciuto un comportamento più corretto nei miei confronti.

Distinti saluti,

Roberto Ferorelli
(r.ferorelli@teseo.it)

Purtroppo, come il lettore può immaginare, non è facile controllare uno a uno i programmi in arrivo da Aminet o da Skylink. Essendo il nostro CD direttamente ricavato da Skylink BBS e in parte da Aminet è stato logico ritrovare il suo programma. D'altronde quando si inserisce un proprio programma nello shareware o nel pubblico dominio è molto difficile controllarlo. Ma facciamo due conti... Il CD Skylink V conteneva all'incirca 3000 file. Se per ogni file riportato avremmo dovuto spedire una autorizzazione o chiamare l'autore (autorizzazione non obbligatoria visto che si tratta di materiale di pubblico dominio da cui noi non ricaviamo alcun lucro) probabilmente la testata Enigma Amiga Run o meglio l'intero gruppo editoriale G.R. Edizioni sarebbe fallito.
Se il programma finiva nel disco di Enigma Amiga Disk o di Enigma Amiga Run, la cosa era differente, in quel caso ci saremmo messi in contatto con l'autore per obblighi strettamente di cortesia e non certo morali.
Se la pubblicazione ha creato qualche problema all'autore ce ne scusiamo ma non riteniamo in alcun modo di aver danneggiato il lavoro di Roberto Fiorelli.
Se il signor Fiorelli lo richiederà non pubblicheremò più i prodotti del suo ingegno che egli ha dedicato alla comunità Amiga. E quale mezzo migliore per raggiungere la comunità Amiga italiana se non Enigma Amiga Run?

Harry Haller
(ear@skylink.it)

Il piccolo A1200

Egregia Redazione di Enigma Amiga Run ho scritto questa missiva al tecnico semplicemente per chiedervi una cosa: ho problemi di spazio dentro il mio piccolo 1200 che già possiede una scheda acceleratrice ed un Hard Disk e vorrei montarne un'altro senza però escludere questo; oltretutto sarei interessato anche ud un CD-ROM. Il problema sorge però nel montare tutto ciò dentro il piccolino; vorrei dunque chiedervi se è possibile inscatolare il 1200 in un case per PC senza dover spendere milionate in case già predisposti e, a quanto pare, poco affidabili.
La mia configurazione è: A1200 Blizzard 1230 II 030-882 50 Mhz HD 2.5 120 Mb Drive esterno 880 Kb 2Mb chip 20 Mb fast modem/fax trust 14400 Monitor 8833-II Philips. Se è possibile potete dedicarci un piccolo BeBop Hardware sulla Vostra rivista ?

Gabriele Niccolini
Roma

Il primo quesito è un problema che si pongono molti utenti di quel piccolo gioiello che è il 1200. Il problema stà appunto nel fatto che è piccolo, molto piccolo. Aggiungere hardware ingombrante come dischifissi, cd-rom o altro, comporta notevoli problemi di spazio e posizionamento. Le soluzioni sono sostanzialmente due: portare quelle ingombranti periferiche in case esterni dedicati o portare tutto in un case più capiente. La prima soluzione è spesso la più economica anche se contribuisce ad aumentare il caos sulle scrivanie (dischi fissi sparsi, cavi e prese aggiuntive). Per il CD-ROM può dare un occhiata al controller SQUIRREL (SCSI-2 su porta PCMCIA); proprio in questo periodo la DB-Line offre un kit composto dalla suddetta interfaccia, un lettore CD-ROM 2x o 4x, case esterno, alimentatore e software di gestione.
Per quanto riguarda un eventuale "inscatolamento" del CD le cose da dire sono due: i case dei PC sono economici e facilmente reperibile ma, purtroppo, l'alimentazione del 1200 non è uguale a quella di una mother board PC. Prima di tutta manca il connettore interno, secondo mancano alcuni segnali e terzo è un operazione decisamente rischiosa. Se proprio si vuole usare un case PC si può optare per questo compromesso (solo se si possiede una certa abilità con saldatori e meccanica in generale): si può inserire la scheda madre all'interno del case (sempre se si riesce ad adattare il telaio interno alla forma della mother board del 1200 e alla posizione delle viti) senza "toccare" l'alimentatore interno, ma continuando ad utilizzare quello esterno. La seconda soluzione ci pare la migliore: i case predisposti da lei citati (forse i Micronik ?) non sono gli unici disponibili: sempre la DB-Line ha in catalogo la serie dei tower INFINITIV, di ottima fattura, modulari e sicuramente più "sicuri" di qualsiasi soluzione di compromesso. Faccia i dovuti calcoli, ponendo con la priorità più alta la sicurezza della sua macchina e la durabilità nel tempo di qualsiasi intervento.

Maurizio Bonomi
ear@skylink.it

Consigli vari...

Gentili redattori, trovo che voi sottovalutiate l'effettiva utilità di una rubrica per le inserzioni dei lettori, specialmente in un mercato Arniga quale esiste ora in Italia. Infatti vi sono pochi centri specializzati Amiga; in provincia di Trento non ne conosco nessuno. Quindi se avessi bisogno anche solo di un consiglio mi dovrei rivolgere a qualche cortese vostro inserzionista. mentre con una

Guida multimediale all'uso di

Windows 95™

Guida multimediale a Windows 95™

Compatibile con Windows 3.1 e Windows 95

compact disc DATA STORAGE

FORMATO ISO 9660

Lire 19.900

Per imparare più in fretta e scoprirne tutte le potenzialità

Istruzioni per Windows 3.1X:
Inserire il Cd Rom, poi dal File Manager selezionare il file Win_95.HLP. Richiede l'installazione di Video for Windows (incluso).

Istruzioni per Windows 95.
Inserire il Cd Rom ed attendere l'autoplay, oppure selezionare il file Win_95.HLP. Per mantenere la compatibilità con Windows 3.1X, il programma visualizza soltanto il primo filmato selezionato. Per vedere un'altro filmato è necessario uscire e rilanciare il programma, oppure guardare i filmati cliccando due volte sul nome del file desiderato.

Sia da Windows 3.1X sia in Windows 95 è possibile stampare i vari argomenti.

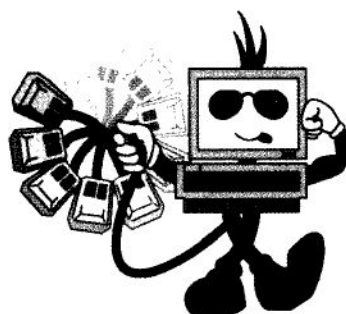
rubrica per privati mi potrei mettere in contatto con molti altri utenti. Il problema della pirateria? Certo ma, lo avete detto anche voi che esistono riviste più economiche dedicate a questo (non per scelta intendiamoci), non penserete di intaccare il loro monopolio? Anche se fossi disposto ad usufruire di tali riviste, non sarebbe di certo la stessa cosa, infatti non potrei interagire con una certa fascia di utenti quali possono essere i lettori di Enigma Amiga Run, non avrei quella base comune che rappresenta la vostra testata. Altro problema, lo spazio:

a) la rubrica potrebbe trovare piede su un opuscolo allegato alla rivista anche con formato e carta più scadenti tanto è vero che spesso le inserzioni non hanno una validità temporale molto elevata mentre una recensione o comunque un qualsiasi articolo all'interno della rivista sì.

b) su supporto magnetico o digitale, quanto spazio possono occupare 3 o 4 pagine di testo? Per il CD-ROM il problema non esiste proprio.
Perché non usare il CD-ROM come completamento alla rivista? Inserire complementi agli argomenti trattati quali interviste opinioni trucchi e via discorrendo che sulla rivista non hanno trovato posto per motivi di spazio. Inserirvi qualcosa in più rispetto alla rivista (niente di vitale) anche perché non tutti hanno il lettore CD, qualche articolo arretrato, magari di interesse comune ai lettori o che qualcuno di essi vi ha chiesto. Utile una tale linea politica nei confronti fra software, hardware, strategie di mercato ecc. (..)

Ivan Ress
Ceola di Giovo (TN)

I problemi e i suggerimenti da Lei sollevati (anche se non abbiamo capito molto i concetti da Lei espressi nelle prime righe della lettera) sono degni di un piccolo appunto. Il problema della rubrica dei lettori è decisamente delicato. Lo spazio disponibile (come Lei ha ben annotato) è direttamente collegato al numero di pagine, ma soprattutto al costo della carta (che non è poco). Aggiungere nuove pagine (anche sotto forma di opuscoli, allegati o inserti) comporta un forte innalzamento dei costi e potrebbe essere giustificato solo da due fattori: una reale e importante esigenza e la possibilità di ammortizzare l'investimento (tramite i consueti canali pubblicitari). Una rubrica di "interscambio" fra lettori è un buon metodo per crescere una comunità di utenti (anche se il rischio di scambi "illegali" o sospetti è troppo elevato), ma riteniamo non sia abbastanza importante da giustificare un tale investimento. Potrebbe essere una buona idea la seconda ipotesi da Lei formulata... Inserire una lista di utenti (interessati allo scambio di informazioni, consigli e impressioni relative ad Amiga), all'interno del CD è effettivamente fattibile. Ma il "rischio pirateria" è comunque alto e non vogliamo né "fomentare" né favorire involontariamente queste attività poco edificanti. Per questo tipo di rapporti "stretti" tra utenti esistono le reti informatiche (Fidonet e Internet): questi importanti luoghi di incontro sono ormai accessibili a tutti (basta un modem, un telefono e, nel caso di internet, un abbonamento), sono poco costosi e offrono tanti servizi ausiliari decisamente utili.
Per quanto riguarda l'inserimento di testi all'interno del CD-ROM (scartati per motivi di spazio) l'idea è buona e la prendiamo seriamente in considerazione. Abbiamo già iniziato a "muoverci" in questa direzione inserendo le pagine del nostro WEB all'interno di una directory del CD. Tramite un browser HTTP(per esempio: AMosaic) è passibile sfruttare questa risorsa ipertestuale per accedere ad ulteriori informazioni, articoli arretrati o (come consigliava Lei) complementi agli argomenti trattati. Mentre noi lavoriamo al miglioramento del CD (grazie anche ai vostri consigli) Lei non si faccia alcun problema se vuole presentarci o chiederci consigli. Siamo qui anche per questo...

Maurizio Bonomi
ear@skylink.it

Ancora sul futuro di Amiga

Esimia Redazione, è con tristezza che ho letto sul numero di Marzo la lettera inviatavi da un lettore di Gorizia. (..) Leggere da un autorevole organo di informazione quale è la Vostra rivista che la macchina, nella quale ho creduto in passato e nella cui sopravvivenza mi limito a sperare oggi, non naviga in buone acque, mi amaraggia.
L'amarezza (ahimé) non è tanto dovuta all'imposizione sul mercato di apparecchiature tecnologicamente più povere, ma dalla totale assenza di volontà nell'offrire all'Amigala possibilità di entrare seriamente a far parte di un mercato così concorrenzialmente spietato come quello dell'informatica. Lo testimonia la cattiva ed irresponsabile politica di mercato attuata dalla Commodore prima e proseguita dall'Amiga Technologies poi.
Credo pertanto che non ci sia nulla da obiettare circa quanto asserito nella risposta alla missiva suddetta. Bisogna stare ai fatti e i fatti oggi utilizzano porcessori Intel, programmi Microsoft e non promesse Amiga Technologies.
Una macchina con un passato infelice come quello del computer di casa Commodore deve ripresentarsi all'utente (che ha atteso il suo ritorno per più di TRE ANNI) rinnovata, al passo con la tecnologia del momento, con una solida base di vendita, di consulenza tecnica, di assistenza e di sviluppo. Invece no. Tutti quegli accorgimenti che una buona politica di mercato dovrebbe adottare, che mancando un tempo avevano portato la Commodore ad una inevitabile bancarotta, continuano ad essere latitanti ancora oggi nonstante la rilevazione della Escom.
Evidentemente non si vuole imparare dagli altrui errori.
A dimostrazione di ciò c'é il fatto che i "nuovi" modelli Amiga si sono presentati sul mercato rinnovati solo sotto due profili: il loro costo e l'assurda perdita di compatibilità verso i "vecchi" **A1200.** (..)
Il walker, prototipo presentato di recente ad alcune manifestazioni informatiche, parrebbe presagire qualcosa di assolutamente negativo perché ben lungi dal sopperire alle esigenze di cui sopra. Sembra piuttosto voler confermare il proseguimento della cattiva strategia commerciale precedentemente menzionata. (..)
Per concludere mi sembra doveroso fare una precisazione. Solo oggi mi trovo d'accordo con la Vostra analisi di mercato. Cinque mesi fa non pote-

vo dire la stessa cosa. Sul primo numero con il CD, quello di Aminet 7 per intederci, avevate definito la politica dei prezzi dell'Amiga Technologies come sostanzialmente valida. Credo che il ridimensionamento delle prospettive da Voi auspicate sia più conforme alla realtà dei fatti.

Luigi Cernigliaro
Rivalta di Torino (TO)

Gentile lettore, la sua lettera offre diversi spunti di riflessione riguardo al futuro di Amiga. Il primo punto che vorremmo discutere riguarda il rapporto tecnologico tra PC e Amiga. I PC hanno avuto una repentina e sorprendente evoluzione tecnologica che ha portato scompiglio nelle file dei diretti concorrenti (MAC e Amiga). La politica di "alcune" software house e lo sleale strapotere della Intel hanno contribuito a segare in due le gambe della concorrenza. La Microsoft, con la politica del "tutto mio" e del "se non è mio prima poi lo sarà", ha schiacciato tutte le regole del libero mercato uccidendo concorrenti e imponendo con la forza le sue scelte. La Intel, facendo perno sull'ingenuità della maggior parte degli utenti di personal computer, ha sfornato "nuovi" processori composti da un micidiale miscuglio di bachi e silicio sprecato. Questi sono i fatti più evidenti. Il tanto acclamato e pubblicizzato Windows 95 non vende quanto Gates aveva previsto. W95 è un notevole passo avanti rispetto al DOS e alle precedenti versioni ma, a nostro avviso, è ancora lontano dal suo grande fratello (Windows NT) e dal grande papà dei sistemi operativi (Unix - XWindows). Purtroppo l'80 % degli utenti PC non lo sa o non gli interessa (più probabile) e continua ad usare Windowze 3.11 alimentando in maniera spropositata il mercato del software compatibile. Questo ha portato e porta tuttora alla migrazione dei principali pacchetti "stranieri" (vedi per esempio Photoshop su MAC e Lightwave su Amiga) verso le tanto odiate piattaforme Windows compatibili. Tutto ciò rappresenta il "marasma" informatico in qui si trova il mercato dei personal computer.
Come fare per sopravvivere? I casi sono due: o combatti o ti allei. L'ultima ipotesi è la migliore, in quanto per combattere i PC bisognerebbe avere alle spalle un enorme patrimonio finanziario, delle potenti software house alleate e tanto, tanto fegato! Per perseguire una solida e sicura alleanza basta creare una macchina alternativa (cioè compatibile) più potente, più versatile e, soprattutto, multipiattaforma. Questa è la politica che la AT (ora sotto l'egidia della forte e "amighista" VISCorp) ha deciso di seguire. Amiga passerà dalla rantolante architettura 68000 a quella giovane e promettente dei PowerPC (evitando la vetusa architettura CISC dei processori Intel). In questa operazione ha già trovato l'appoggio di diverse aziende: prime fra tutte, Motorola, IBM e Apple. Anche la Phase 5 (un partner della AT, produttrice della mitica CyberVision64) ha deciso di seguire questo progetto, insieme ad AT e alla Motorola stessa. E' degli ultimi giorni l'annuncio ufficiale dell'imminente uscita della scheda PowerUP e di un futuro clone Amiga basato su PowerPC 603e a 133 Mhz (la macchina completa dovrebbe costare intorno ai 2500 DM, circa 3 milioni di Lire)!! Escom non era più in grande di seguire i nostri eventi (a causa di problemi finanziari) e, saggiamenti, ci ha passato ad un'azienda giovane, forte e con ottime idee "amighiste" (uno dei dirigenti, Carl Sassenrath, è il padre di Exec!). Il futuro, così configurato, può

riservarci piacevoli sorprese. Bisogna solo attendere ancora un po'...
Per quanto riguarda il resto della lettera, non riusciamo a capire che significa "l'assurda perdita di compatibilità verso i vecchi 1200". Non ci risulta che i nuovi 1200 siano incompatibili con i vecchi, in quanto il progetto hardware e il sistema operativo sono i medesimi.
*L'assurda politica dei prezzi (come da Lei definita) si è completamente ridimensionata in seguito al fallimentare "appoggio" della Giunti Multimedia (ma dov'éfinita?). L'AT ha deciso di lasciare libero il mercato e rendere disponibili le macchine a chiunque volesse venderle in Italia (togliendo così ogni responsabilità e diritto alla Giunti). Sono nati così dei piccoli/medi distributori ufficiali o pseudo-ufficiali che forniscono le macchine a prezzi decisamente più bassi (si parla di **3** milioni circa per un 4000T completo).*
Ora che il proprietario di AT è cambiato (e dispone di molte più finanze della Escom) si potrebbe assistere ad un ulteriore diminuzione del prezzo "di strada". Non siamo d'accordo su quanto da Lei asserito riguardo alla politica dell'AT. La Commodore degli ultimi anni ha portato allo sfacelo il mercato Amiga (grazie a due loschi individui che ben conosciamo) gonfiandolo di debiti impagabili. La Escom ha comprato un'azienda distrutta e agonizzante, l'ha affidata ad una sussidiaria sufficientemente capitalizzata per cercare di salvare il salvabile. Solo ai più superjiciali può sembrare che l'AT non abbia fatto niente o poco di più. In questo anno e mezzo, l'AT si è "scapicollata" alla ricerca dei componenti (gli Amiga sono fatti di hardware MOLTO particolare e sofisticato), ha rimesso in piedi una rete di vendita (se in Italia non ha funzionato è solo colpa della Giunti) europea, ha cercato nuovi partner (soprattutto per costruire i computer), ha promosso lo sviluppo software e hardware e, infine, ha fatto sentire la sua presenza tra gli utenti partecipando a tutte (o quasi) le manifestazioni del settore (pure all'lPISA!). Se questo è poco!! Per fare tutto ciò bisogna spendere molti, ma molti soldi. I costi alti rispecchiavano il bisogno vitale di entrate.
Ora che tutto l'assetto è concluso i prezzi stanno scendendo e continueranno a scendere. Come sempre la pazienza è la virtù dei forti! Molti utenti Amiga hanno dimostrato di credere fortemente nel nostro computer e di avere una grande dose di pazienza unita ad una voglia di contribuire alla rinascita (comprando software originale, contribuendo alla crescita del mercato shareware e partecipando a tutte le manifestazioni portando con sé il nome di Amiga), altri invece sono stati capaci solo di lamentarsi e non hanno mosso un dito nel verso giusto.
Il mercato Amiga è rimasto ancora solido e forte grazie alla 'fede" e alla unione dei suoi utenti più attivi. Finché ci sarà questa piccola dose di "fanatismo" che unisce tutti gli utenti, Amiga non morirà mai. Al resto ci penserà VISCorp...

Maurizio Bonomi
ear@skylink.it

VISCORP: incontro del 19 Maggio a Tolosa

di **Winston Smith** (ear@skylink.it)

Lo scorso 19 Maggio a Tolosa si è svolta la tanto attesa conferenza stampa della nuova proprietaria del marchio Amiga: la VISCORP. Questa conferenza è stata organizzata appositamente dalla VISCORP per incontrare la "preoccupata" comunità Amiga. I componenti di questa giovane società americana hanno un curriculum decisamente "amighista". **Bill Buck**, il presidente, si è dichiarato "amighista sfegatato", **Don Gilbreath** è stato in Commodore fino a qualche anno fa (é il creatore dell'incompreso CDTV) e **Carl Sassenrath** è "solo" il creatore di EXEC e del logo di Amiga (quello vecchio, chiaramente). Seguono poi **David Rosen** e **Raquel Velasco**, anch'essi amighisti. Alla conferenza erano poi presenti **Eric Laffont** (consulente VISCORP per la Francia) e il "nostro" presidente, **Petro Tyschtschenko**.

Bill Buck ha "aperto le danze"; la VISCORP, dopo l'acquisizione dell'Amiga Technologies, intende seguire una politica di rinnovamento senza cessare alcuna attività produttiva e/o distributiva. Insomma, i 1200 e i 4000 saranno assemblati e distribuiti ancora per un bel po'. La politica distributiva sarà più aggressiva e competitiva tramite interventi su prezzi e listini. La VISCORP supporterà tutti i cloni Amiga, come il Draco o l'annunciato ed imminente PowerAmiga della Phase5. Il progetto Walker (si, avete capito bene, l'aspira-polvere!) non potrà vedere la luce prima della fine dell'anno, percui verrà abbandonato (anche se noi, personalmente, crediamo all'imminente uscita di una macchina basata sullo stesso progetto... staremo a vedere). VISCORP rilascerà presto una nuova versione dell'OS: la 3.2. In questa versione vi sarà un completo supporto e integrazione dei protocolli e client per la gestione di reti (locali o internet) quali TCP/IP, PPP, SLIP, FTP, SMTP ecc... Il progetto RISC è confermato anche se VISCORP pensa di scegliere i processori della serie ALPHA (il più potente RISC al mondo) al posto dei PPC. Bill Buck ha poi parlato dell'ED, il tanto atteso Set Top Box basato sulla tecnologia Amiga. Questa sorta di "scatola magica" sarà presto argomento di una nostra news su queste stesse pagine.

Cosa dire della VISCORP e di questo incontro? Per quanto riguarda la conferenza, possiamo dire che è stata un successo. I partecipanti sono stati tantissimi e "variegati" (provenivano da un po' tutta Europa). La VISCORP ha dimostrato di essere un'azienda composta di persone con le idee chiare e con una gran fiducia nelle capacità della macchina Amiga. Per una società come l'Amiga Technologies avere alle spalle una potenza come la ESCOM poteva sembrare ottima cosa, ma non poi così tanto. ESCOM rimane un distributore di PC e non ha nessuna base di Ricerca e Sviluppo. Per Amiga ci vuole, prima di tutto, una solida organizzazione di R&S alle spalle, che porti nuova tecnologia e nuove idee, poi ci vuole una politica di mercato diversa da quella dei PC. I compatibili si vendono da soli, Amiga no. Per questo e per altri motivi, VISCORP è la società che potrebbe portare Amiga molto in avanti. Questo grazie anche all'aiuto dei tanti utenti sparsi per l'Europa che hanno deciso di continuare a credere in Amiga. Il grande Sassenrath ci ha lasciato una frase oramai famosa (anche perché citata da tutte le riviste Amiga): "Keep the faith! This is for the better!". E allora teniamo duro, il meglio stà per arrivare!

Keep the faith!
This is for the better!

Novità dal mondo Amiga

a cura di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it), **Harry Haller** (ear@skylink.it)

Db_Line per la velocità

di **Harry Haller** (ear@skylink.it)

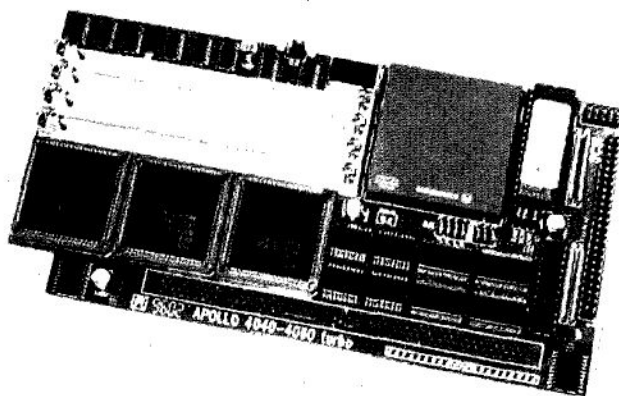
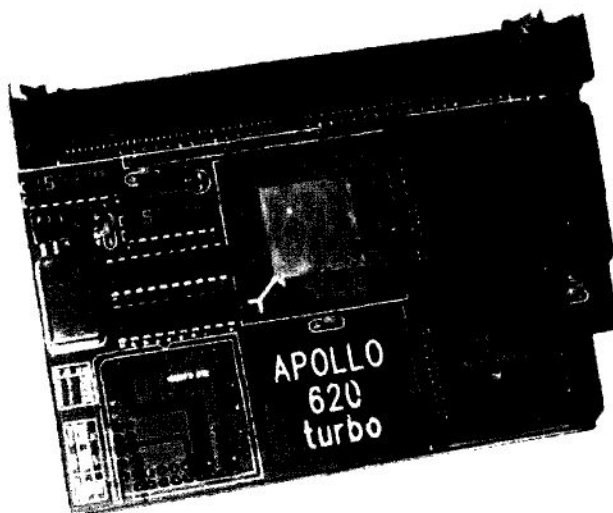
La casa varesotta ha annunciato la disponibilità di nuove soluzioni per potenziare i vostri Amiga. Vediamo nel dettaglio le offerte:

Apollo 4060
Acceleratore basato su Motorola 68060 50Mhz per A3000, A4000 e A4000T.
Permette un aumento di prestazioni pari a 4-5 volte quelle di un A4000/40.
FastRam espandibile fino a 128Mb. Controller SCSI/2 integrato.

Apollo Turbo 1220
3-4 volte più veloce di un A1200 standard. CPU 68020 a 25Mhz. FPU 68882.
FastRam espandibile fino a 4Mb con un 1Simm da 72pin.

Apollo Turbo 1240 25/40Mhz
25volte più veloce di un A1200 standard. CPU 68040 a 25 o 40Mhz.
FPU 68882. FastRam autoconfigurante ed espandibile con un 1Simm da 72pin.
Modulo Scsi opzionale.

Apollo 620 25Mhz
L'unico acceleratore per Amiga 600. 10 volte più veloce di un A600 standard. CPU 68020 a 25 FPU 68882. FastRam autoconfigurante ed espandibile fino ad 8Mb con un 1Simm da 72pin

Db_Line srl
Viale Rimembranze 26/C
Biandronno (VA)
Tel. (0332)76.80.00
Fax. (0032)76.72.44
Email. info@dbline.it
URL: http://www.dbline.it

Apollo 4060 per A4000

Apollo 620 per A4600

La seconda esperienza

*di **Harry Haller** (ear@skylink.it)*

È stata recentemente rilasciata la versione 2 della compilation CD: Aga Experience. La Sadness Software curatrice di questo progetto è stata subbissata di richieste per una seconda uscita. Richieste che hanno spinto i "compiler" della Sadness a rilasciare la seconda versione molto rapidamente.
Così come per la prima compilation si stratta di software AGA-Only direttamente a disposizione dei possessori di A4000/A1200. Alla Sadness tengono a precisare che ci sono molti tool anche per i possessori di schede grafiche.
Ecco qualche anticipazione sul contenuto:

- Documentazione Full HTML con tanto di versione AWEB dedicata al prodotto
- Demo commerciali in esclusiva con le preview dei migliori programmi Aga
- La collezione completa degli Amiga Report degli ultimi tempi
- Tutti i migliori Disk Mags in circolazione
- Tutti i cloni di Doom che è stato possibile trovare
- Gli ultimi Demo Aga
- I migliori Mods in circolazione
- Oggetti per tutti i formati

Il prezzo del CD-ROM è di **19.99** sterline

Sadness Software
13 Russell Terrace
Mundsley
Norfolk
NR11 8LJ
Inghilterra
Tel. (0044)1263.7722169
Email. kris@kphil.demon.co.uk

Quick Array

*a **cura della redazione***

Quick Array si posiziona tra il controller SCSI e gli hard disk SCSI e permette di velocizzare incredibilmente tutti gli accessi ai supporti di massa. Questa nuova tecnologia permette di raddoppiare la velocità anche dei più veloci dischi fissi presenti sul mercato una volta connessi al Quick-Array Controller. Quick-Array è un controller SCSI to SCSI che ottiene le massime prestazioni da due drive identici. Può essere utilizzato su qualsiasi piattaforma in quanto utilizza l'interfaccia Fast SCSI-2. Non c'é alcun bisogno di driver speciali poiché il Quick-Array permette di vedere i due drive come se fossero uno solo sull'interfaccia SCSI. Il controller con l'adattatore usa le dimensioni e i fori di montaggio di un drive 5.25 pollici standard. Occupa anche un singolo ID sulla catena SCSI. Quick-Array è particolarmente adatto al Digital Broadcaster Elite 32 ma può essere utilizzato con qualsiasi sistema video che utilizzi un controller e hard disk SCSI/2.
Vediamo insieme qualche caratteristica in più:

- Processore: 68000/20Mhz
- Processori: SCSI3/40Mhz
- Interfaccia Host:Fast SCSI-2
- Interfaccia Drive:SCSI-1 o SCSI-2
- Numero di drive SCSI: 2 identici
- Comandi SCSI pass-through: Supportati
- Diagnostica accensione integrata: Supportata
- Disconnect/Reconnect: Supportati

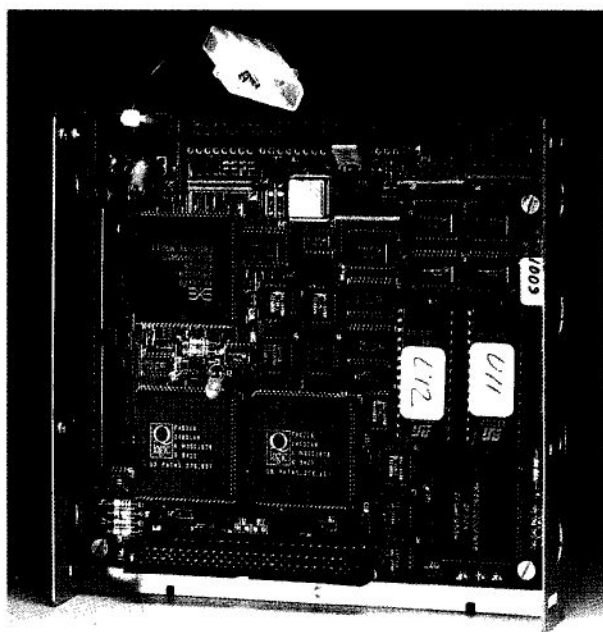
Ecco qualche esempio fornito da distributore sulle performance ottenibili con questo sistema:

- Transfer rate sostenibile dell'interfaccia Host: 10 MB/sec
- Transfer rate burst dell'interfaccia Host: 10 MB/sec
- Transfer rate sostenibile dell'interfaccia Drive: Dipendente dal drive
- Transfer rate burst dell'interfaccia Disk: Fino a 10 MB/sec

Qualche dato in piu ora sul hardware:

- Connettore interfaccia Host: 50 pin 8 bit
- Connettore interfaccia Drive: 50 pin 8 bit
- Dimensione 5'x 5'con l'adattatore
- Consumo di energia:1.5A a 5V
- Temperatura operativa:da 10 C a 60 C
- Garanzia:1 anno

Per altre informazioni su questo prodotto contattare:

Db_Line srl
Viale Rimembranze 26/C
Biandronno (VA)
Tel. (0332)76.80.00
Fax. (0032)76.72.44
Email. info@dbline.it
URL: http://www.dbline.it

Nuovi CD-ROM

Harry Haller (ear@skylink.it)

Nuovi CD-ROM si affacciano sul mercato italiano grazie a DB_Line.
Vediamo quali sono:

CD-501	The Epic Collection
CD-502	Software 2000 UK (2Cd)
CD-503	Nothing but Tetris
CD-504	Tools Unlimited 1: Best of Blankers
CD-505	Hottest 6
CD-506	Aminet Vol.12
CD-507	World Atlas
CD-508	E. M. Compugraphic Phase 4
CD-509	Professional Backdrops Coll Vol.2
CD-510	Amiga Tools 4
CD-511	Net News Offline Vol.1
CD-512	Amiga Utilities 2 (2Cds)
CD-513	Emulators Unlimited v.1.1
CD-514	SCI FI Sensation 2 (2cds)
CD-515	The Speccy CD 96
CD-516	GIF Sensation
CD-517	Magic WB Enhancer
CD-518	Arcade Classic Plus
CD-519	World of Clipart Plus
CD-520	Epic Collection 2

Per maggiori informazioni:

Db_Line srl
Viale Rimembranze 26/C
Biandronno (VA)
Tel. (0332)76.80.00
Fax. (0032)76.72.44
Email. info@dbline.it
URL: http://www.dbline.it

Photogenics 2

Db-Line distribuisce la versione 2 Cd-rom del programma grafico Photogenics per Amiga (dotati di chipset AGA o di sheda video a 24bit)

Prezzo di vendita: **219.000** Iva 16% inclusa.

Prossimamente su queste pagine la recensione del prodotto. Per maggiori informazioni potete consultare il sito di DB_Line:

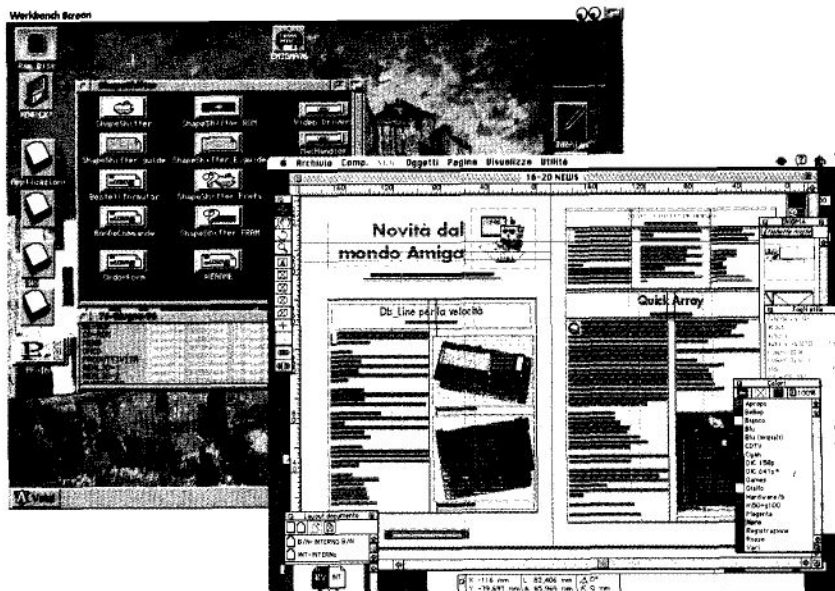
http://www.dbline.it

La redazione di **Enigma Amiga Run** e la **G.R.Edizioni** stanno lavorando ad alcune interessanti proposte per la commercializzazione di software per Amiga attraverso le edicole. Non si tratta di una classica vendita di shareware inscatolato e fatto passare come software applicativo ma piuttosto una serie di videogiochi (magari un po' datati) e programmi di tutti i generi.

Restate sintonizzati!!

Enigma torna ad essere prodotto con Amiga

di **Michele Iurillo** *(yuri@skylink.it)*

Memori dei fasti del passato e consapevoli della forza di Shapeshifter abbiamo realizzato parte della rivista direttamente con Photoshop e X-Press non sui potenti Macintosh dell'ufficio ma sul A4000 della redazione.
A onor del vero il potente mezzo di cui disponiamo è stato notevolmente potenziato con un CD-ROM 6x, una Warp Engine 040/40, una Cybervision, un HD da 1 GB e tanta RAM.
La speranza è di produrre la rivista interamente con Amiga in emulazione Macintosh per poter tornare a scrivere sulla copertina "prodotto con Amiga!".

SOSTITUZIONE CD-ROM DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 76

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al CD-ROM

Nome Cognome

Indirizzo

Prov. Cap Tel.

Tipo di problema riscontrato:

Servizio Sostituzioni
c/o GR Edizioni Srl - Viale Espinasse, 93
20156 Milano - Tel. 02/38010030

I CD-ROM che perverranno al servizio sostituzioni privi del presente tagliando (fotocopiabile) non verranno sostituiti

I CD-ROM di EAR

Sono disponibili gli arretrati di Enigma Amiga Run con i CD della serie Skylink III, Skylink IV.
Per tutti i lettori che non sono riusciti a trovare i CD Aminet 7 e Skylink CD I (pubblicati rispettivamente a Ottobre 1995 e Novembre 1995) offriamo i due CD-ROM in edicola in uno speciale Box ad un prezzo speciale (vedi pubblicità)

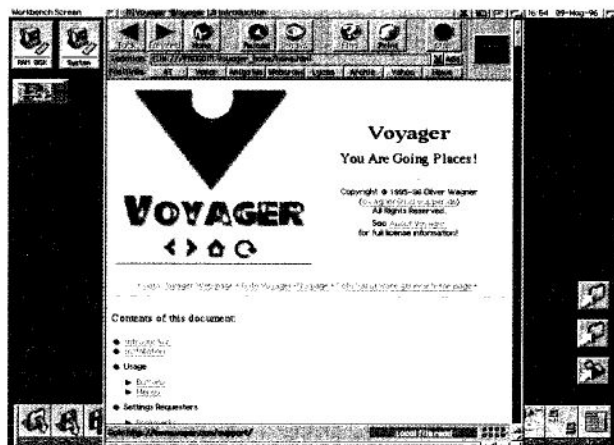
New Video

di ***Harry Haller***

Ci è giunta comunicazione da parte di New Video della apertura di un nuovo canale distributivo dei prodotti Amiga Technologies in Italia.

La ditta di Limbiate mette a disposizione i seguenti prodotti:

Amiga 1200
Amiga 1200 HD
Amiga 4000T
Monitor Multisynch PAL/NTSC/VGA
I-Glasses

A detta dei patrocinatori di questa iniziativa i prezzi dovrebbero essere concorrenziali. La New Video garantisce assistenza e tutti i servizi accessori. Staremo a vedere.
Al momento attuale non siamo in grado di darvi alcun recapito di questa società.

CHI LI HA

Per tutti coloro che non hanno avuto la fortuna di trovare i CD-ROM allegati alla rivista Enigma Amiga Run ecco una importante iniziativa.

Una offerta senza precedenti per l'utenza AMIGA: il CD-ROM AMINET 7 + il CDROM EAR-SAN I ad un prezzo davvero interessante.

Se volete usare subito tutte le utility per il vostro computer non vi resta che inserire uno di questi CD-ROM per vedere il vostro Amiga decollare.

Usarli e semplicissimo. Basta avere una unità CD-ROM, un CD-File System (meglio se di sistema) ed il gioco è fatto. Migliaia di programmi vi aspettano. Utility, Giochi, Programmi dimostrativi ma anche oggetti 3d per Real, Lightwave, immagini IFF, JPG, Moduli musicali, file Midi e tanto altro ancora.

Per qualsiasi informazioni :

Enigma Amiga Run
Operazione CD-ROM
c/o G.R. Edizioni
Viale Espinasse, 93
20156 Milano
ear@skylink.it

A VISTI?

DUE CD-ROM LIRE 12.000

2

Enigma AMIGA RUN

Contiene 1GB di software shareware aggiornato al 13/10/95 + Internet kit

compact disc DATA STORAGE

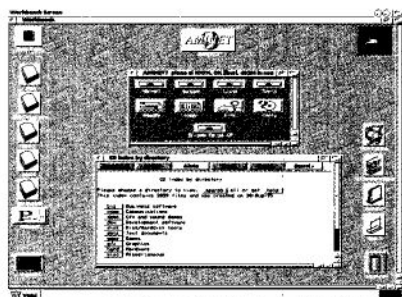
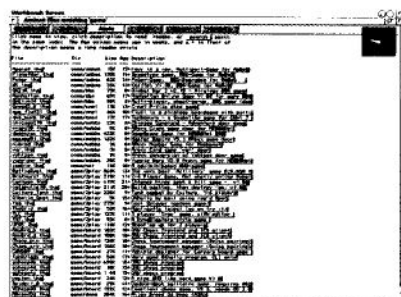
Enigma Amiga Run
V.le Espinasse, 93
20156 MILANO
Tel. (02) 38.01.00.30
Fax (02) 38.01.00.28

Skylink CD

Enigma Amiga Run / Skylink Area Network CD-ROM

http://www.skylink.it - info@mail.skylink.it

GR Edizioni declina ogni responsabilità circa l'utilizzo del software contenuto in questo CD ROM.

EAR/SAN I: Il CD-ROM Enigma Amiga Run, Skylink Area Network è il primo CD-ROM prodotto interamente per Amiga in Italia. Il suo contenuto? Una miniera!

Aminet 7: Questa Special Edition di Aminet 7 contiene anche molto materiale proveniente dalla redazione di EAR.

Aminet 7: Per la ricerca dei programmi ci si può affidare al motore di ricerca scritto interamente in Amiga Guide: un vero gioiello!

Una pioggia di nuovi titoli...

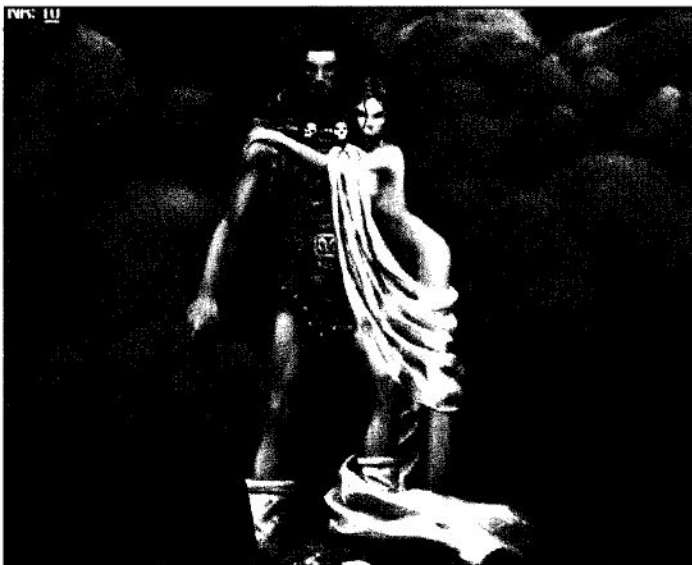
L'appuntamento di questo mese è dedicato alle novità nel campo delle collezioni già note (Euroscene) e ad alcune interessanti proposte.

True to Life, Euroscene 2 e Fonts CD

di ***William Molducci*** *(will@sira.it)*

Da un po' di tempo in questa rubrica non trattiamo CD dedicati alle Clip Art, per sopperire a tale mancanza, questo mese ve ne proponiamo uno che si distingue per l'alta qualità del suo contenuto. Si tratta di "True to Life", un prodotto multi-platform che raccoglie 500 Clip Art a 24 bit in formato TIFF (Tagged Image File Format). In questo caso non ci troviamo di fronte alla solita compilation, zeppa di archivi reperiti nell'ambiente shareware, ma da immagini originali realizzate appositamente da un noto illustratore professionista quale Walter Storozuk, membro del National Cartoonists Society, allievo del Massachusetts College of Art e autore di lavori per case quali Michelin, Readers Digest, Nestles, Walt Disney, Warner Bros, ecc. La caratteristica delle sue realizzazioni, e quindi del contenuto del CD, riguarda il tono ironico e grottesco dei soggetti, che sprizzano simpatia da tutti i pori, e, allo stesso tempo, il rigore delle ottime tavole storiche e scientifiche esaltano le doti dell'illustratore, tutte le immagini risultano esenti da royalty e sono particolarmente indicate per applicazioni DTP, DTV, presentazioni grafiche ed "allegri" slide show.

Contenuto

I 500 file sono suddivisi nelle seguenti categorie: alphabets (29), beach (11), clothes (6), history (13), people (59), science (62), animals (48). cartoon (SO), fish (12), illustrations (98), science fiction (49), sports (36) e vehicles (27).
Per convertire le immagini in formati più utilizzati nell'ambiente Amiga sono necessari programmi quali ADPro e ImageFX. oppure le apposite utility presenti nel mondo PD e shareware.
L'unico hrowser disponibile non è destinato al nostro computer. quindi per realizzare i cataloghi grafici, indispensabili per una rapida consultazione e selezione, vi consigliamo di utilizzare "CatPic" di Carsten Orthbandt (abbinato ad ADPro), inserito. tra gli altri, anche in "Meeting Pearls 2".
La sezione dedicata alle lettere dell'alfabeto risulta una delle più simpatiche ed indovinate, ognuna di queste si ispira ad una particolare situazione o personaggio e graficamente si possono ricollegare allo stile disneyano, come ad esempio la lettera "O", rappresentata da un Gufo. la "N", che è dotata di un simpatico "nasone" e la "W", totalmente immersa nella vasca da bagno.
Il tema "beach" si sviluppa in 11 immagini disegnate con stili diversi, alla stregua di veri e propri logo, che naturalmente possono essere elaborate e arricchite di dettagli e titoli.
Le ambientazioni sono tutte marine e coinvolgono situazioni e luoghi quali la spiaggia, la gita in motoscafo, il relax della vacanza marittima, il surf e naturalmente bellissime ragazze (graficamente parlando).
In "clothes" sono disponibili alcuni capi d'abbigliamento, mentre in "history" sono raffigurati alcuni importanti personaggi della storia americana, quindi poco utilizzabili dalle "nostre parti"
L'opposto contrario avviene in "people" sia per i personaggi di carattere universale, che per le tante immagini raffiguranti situazioni tra bambini e tra questi e gli animali domestici.
In "science" si trovano disegni del corpo umano, panorami stellari, mappe geologiche e gli onnipresenti dinosauri, mentre in "animals" è disponibile una lunga serie di caratteri azioni su gatti, orsi e cani, davvero ben riuscite e adatte a raccogliere i consensi dei più piccoli.

Euroscene 2 contiene il meglio degli ultimi "Party" dedicati al nostro computer.

Quello che nelle altre categorie è abbozzato o presente in parte, in "cartoon" viene esteso a tutte le immagini. in particolare ci riferiamo allo stile "cartone animato americano", che aleggia in quasi tutte le figure realizzate da Walter Storozuk. Qui le situazioni sono innumerevoli. si parte dalla serie di clowns, sino ad arrivare alle varie espressioni dell'impiegato (un po' fannullone), senza dimenticare cantanti rock. divi (di chissà che cosa) e buffi personaggi.
La serie dei pesci risulta molto ben realizzata, lo stesso dicasi delle 98 immagini della sezione "illustrations", che raccoglie un po' tutti i generi, con particolare attenzione ai temi attuali del lavoro, tempo libero e relazioni personali. "Science fiction" tralascia il tono ironico delle precedenti figure, per addentrarsi in soggetti spaziali immaginari e bellissime illustrazioni di ambienti e personaggi. Baseball, Basket e Tennis. con tanto di raffigurazione dei più amati fuoriclasse, sono i protagonisti dell'area "sports", mentre in "vehicles" sono presenti situazioni di guida (alcune volutaniente esagerate) e naturalmente automobili e moto, oltre ad uno scassatissimo Taxi giallo.

About Euroscene 2

Nome prodotto: Euroscene 2

Prodotto da: Alrnathera

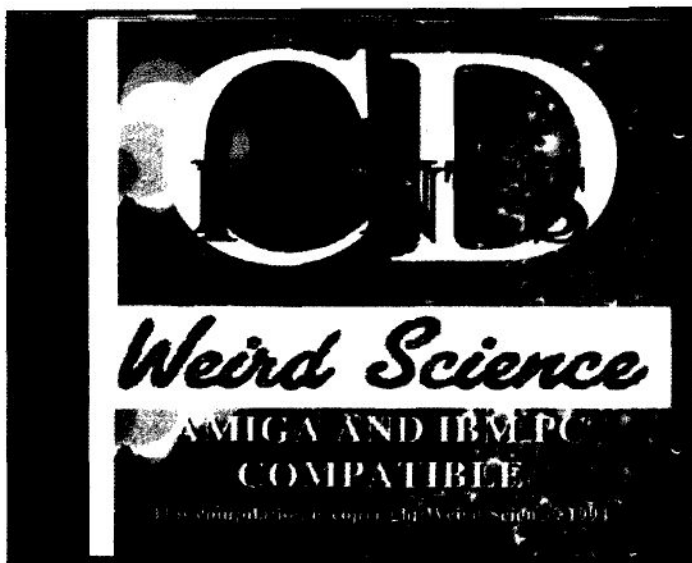
Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453
Internet:www.cvc.fo.it

Prezzo: 28.500 lire

Corifigurazione richiesta:
CD-Rorn per Amiga, CDTV o CD32 con drive esterno.

A favore:
600 Mbyte di demo e musica per Amiga

Contro:
Nulla di particolare tranne l'impossibilità di effetuare direttamente il boot da CDTV e CD32,

Immagine della confezione di "FontsCD", della Weird Science.

Ecco alcuni font disponibili nel CD della Weird science.

Appunti

"True to Life" è un prodotto unico nel suo genere, sia perché tutte le immagini sono state create da un importante cartoonist, che per l'altissima qualità del suo contenuto.
Non si notano particolari cadute di livello, in nessuna delle 500 figure, per cui non rimane che il dilemma della scelta, una volta deciso quale genere necessita ad una certa applicazione. Il CD è stato testato sia su un CD-Rom collegato ad Amiga, sia su un CDTV "parnettato", non si riscontrano problemi di alcun genere, naturalmente chi ancora utilizza quest'ultimo hardware, senza l'appoggio di un altro computer, avrà problemi nel gestire immagini di quasi 1 Mbyte ognuna.

Euroscene 2

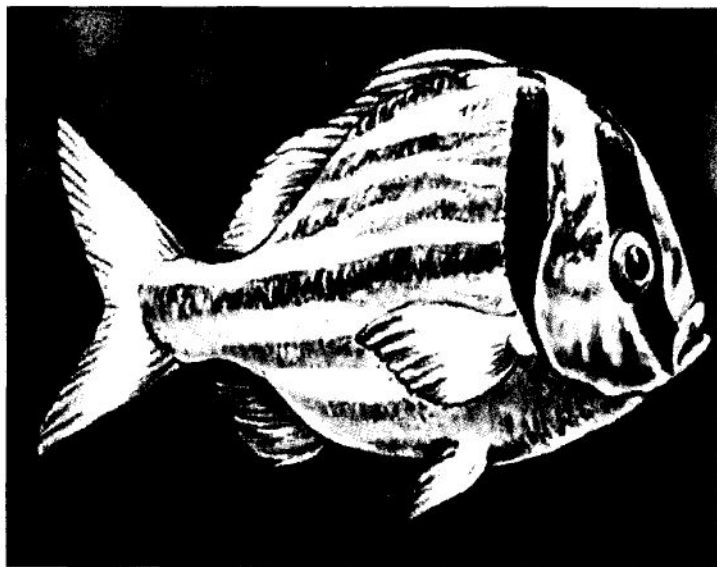
Dopo il successo del primo volume, ***Almathera*** propone il seguito della serie "Euroscene", una compilation dedicata ai demo, intro, disk magazine e alla musica per Amiga.
Il materiale selezionato proviene dai migliori eventi (chiamati Party) del 1995, direttamente prelevato dagli appositi siti di Internet, tra questi non poteva mancare il Party IV, svoltosi alla fine del Dicembre del 1994 in Danimarca, dove le competizioni hanno riguardato categorie quali moduli musicali, immagini, intro e naturalmente demo.
Altri avvenimenti trattati sono il "Gathering '95", tenutosi in Norvegia, l'olandese "SIH '95", "The Assembly '95" in Finlandia, "Remedy '95" in Svezia, "October '95" nella meno fredda (si fa per dire) Inghilterra, il parigino "Saturne II" e altri.
Naturalmente gli autori premiati, che hanno partecipato a queste manifestazioni, oltre alla presenza dei propri lavori, sono stati gratificati con la pubblicazione delle classifiche finali, disponibili nei file di testo "result.txt" e in "Euroscen2.guide", molte sezioni dei concorsi erano riservate ad Amiga, oltre che al pressoché immortale **C=64,** con cui si continua a realizzare musica, grafica e demo.
Gli archivi sono ordinatamente disposti in poche directory e debitamente compattati, per meglio agevolarne l'inserimento on line su BBs.
Alla domanda "Cos'é un demo?", risponde nel migliore dei modi il file "EuroScene2intro", unico requisito indispensabile è quello di poter disporre del chipset AGA, per il resto non si deve fare altro che ammirare il connubio grafica/suono.
Il CD è compatibile con i filesystem PC e Amiga, quindi anche chi dispone dell'unità laser su questa prima piattaforma, potrà agevolmente spostare i file sul nostro computer, un'altra nota positiva riguarda la presenza di alcune note sul contenuto del prodotto, disponibili nella nostra lingua.

Demo & altro

Il ramo del disco si sviluppa in sei aree principali: audio, demos, diskmags, events, graphics e special, a queste si deve aggiungere la directory "useful", che potremo definire di servizio, in quanto raccoglie utility e player per moduli, oltre all'onnipresente "viewtek", necessario per visualizzare le immagini presenti nel CD.
La sezione "Audio" raccoglie i lavori di ben 224 autori, ognuno dei quali dispone di una propria sotto-directory, tra i tanti citiamo Audio-monster, Beathoven, Dj Roberto, Moonlight, Pinocchio, Zulu & Grey Classificatesi al terzo posto in Danimarca), Romeo knight, Stargazer, Jam & Spoon (terzi con "Climax" al SIH '95 a Roosendaal - Olanda) e Devastator e Hitansen, vincitore della sezione "Music" del Party IV danese.
La parte riservata ai demo (molti girano solo con chipset AGA) con-

tiene i lavori di 312 autori, tra i quali non possiamo fare a meno si segnalare Andromeda con il loro "Nexus 7" (non esitate a vederne la spettacolare grafica e gli effetti speciali), vincitore del Party danese, che ha totalizzato il doppio del punteggio del secondo classificato: "Psychedelic", dei Virtual Dreams.
"Planet M. ·· e "Baygon" del gruppo Melon Design hanno vinto la sezione dei demos del SIH '95, questi e altri loro sei lavori sono disponibili in "Euroscene 2".
Tra i tanti gruppi e singoli artisti citiamo Chrysalis, Powerline, Waveriders, Silicon brains, The Brotherhood, Virtual design, Spaceballs, Smellon design, Megawatts, Interactive, Neoplasia, Birra brothers, Batman group e Obsession.
Il festival di musica, grafica e animazioni prosegue anche nelle altre sezioni del CD, con particolare merito per il materiale inserito in "Special".
Di quest'area segnaliamo "C42", che si avvale della grafica realizzata da Julie+Case e le musiche di Groo, richiede otre agli AGA, anche memoria Fast e predilige un processore 68030 o 040, tra i programmi utilizzati per la sua realizzazione citiamo Brillance e Protraker.
La stessa configurazione è richiesta anche da "GenerationX" e da "Greenday", che ha la particolarità di poter essere installato sull'hard disk.
Nell'area "Usefull" sono disponibili tutte le utility necessarie per scompattare i file DMS e LHA, oltre all'onnipresente "DirWork" v1.62 (ricordate Diretory Opus?) e player audio e grafici.

Appunti

Gli utenti del CDTV potranno utilizzare "Euroscene 2" soltanto per trasferire i dati su di un Amiga, collegato via Parnet, mentre chi possiede un CD32 (con drive esterno) avrà qualche motivo in più per gioire.
La passione per i Demos ha sempre trovato terreno fertile tra la popolazione amighista e questo CD non tradirà le loro attese.
Un altro dato confortante, oltre al buon materiale contenuto, riguarda il prezzo, che ora si attesta sotto le 30.000 lire.
L'ultima citazione la riserviamo per l'area "Diskmags", dove è possibile finalmente trovare qualche realizzazione made in Italy, per nulla inferiore a quelle europee.

Anche il mondo marino è presente in "True to life".

Fonts CD

La Weird Science propone un CD per Amiga dedicato alle fonti di caratteri, contenente ben 18800 files disposti in oltre 900 directory.
Concludiamo in questo modo la rubrica di questo mese, in parte dedicata agli utenti che prediligono il DTP e hanno la voglia e la pazienza di provare una tale "fonte" di dati.
I formati disponibili sono nell'ordine Adobe, CompuGraphics, Bitmap, IFF, Postscript, Pagestrem & Prodraw, Truetype, PCX fonts, oltre a quelli definiti standard. Tutti gli archivi sono disponibili anche in modo compattato (LHA), soluzione molto utile per chi non disponesse di un CD-Rom inserito in Amiga (CDTV, CD32). Naturalmente come per ogni compilation dedicata al nostro computer sono fornite anche una serie di utility per la conversione di font, patch per PageStream e altre di vario genere.

About Fonts CD

Nome prodotto: Fonts CD

Prodotto da: Weird Science

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453
Internet: www.cvc.fo.it

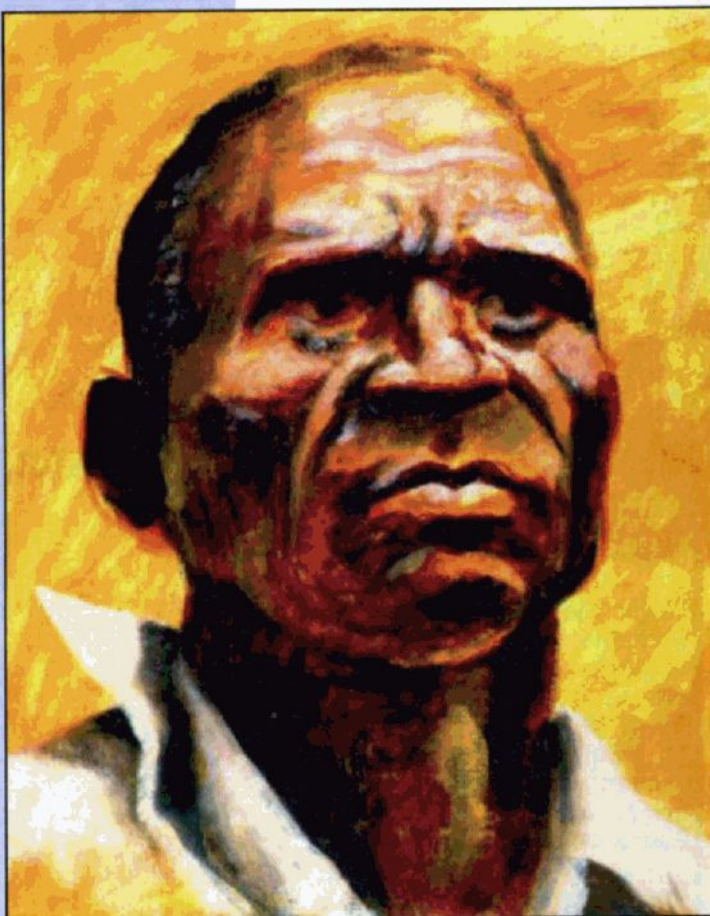
Prezzo: 49.000 lire

Configurazione richiesta:
CD-Rom per Amiga, A570, CDTV o CD32 con drive esterno.

A favore:
Oltre 18000 tipi di caratteri utili per word processor e DTP.

Contro:
Non è possibile effettuare il boot da CDTV e CD32 privi del drive esterno.

L'ironia di Walter Storozuk non ha limiti...

Il talento di Storozuk è di indubbio valore.

Contenuto

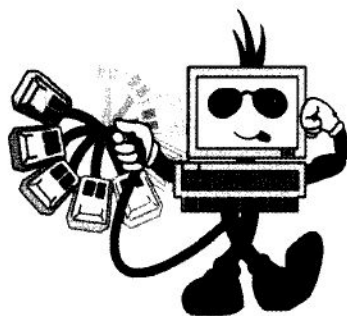
La parte più ghiotta della collezione è senza dubbio quella riservata ai caratteri "Adobe", sia per la quantità (davvero notevole) che per l'originalità degli stili proposti.
Questo formato, supportato da tutte le piattaforme (Windows, Macintosh e Unix), si distingue per la perfezione nella fase di stampa.
I programmi per Amiga che lo supportano sono PageStream 3.0, Final Writer 3, e Typesmith.
Citarli tutti sarebbe davvero un'impresa, segnaliamo comunque l'ottima disposizione nel disco (suddivisi per aree in ordine alfabetico) all'interno della directory "Adobe", ve ne sono anche alcuni disposti nell'area "Extras" ma sono riservati all'ambiente Windows, per via di una particolare estensione contenente dati metrici.
Alla stregua di vere e proprie immagini, i cosiddetti PCX font propongono immagini raffiguranti le lettere dell'alfabeto, per un uso chiaramente dedicato al DTP.
I file sono in alta risoluzione e a due colori, fra gli altri segnaliamo le serie chiamate "French", "Exclaim", "Spade" e "Club".
La medesima organizzazione dei font "Adobe" è riservata ai CompuGraphic (lo stesso dicasi per il loro numero), al contrario dei "Truetype", inseriti in un'unica area.
Quest'ultimo formato (vettoriale) proviene dall'ambiente Windows, ma può essere utilizzato da PageStream 3.0, WordWort 3.0 o versione superiore e TypeSmith a partire dalla versione 2.5, l'uso è consigliato sia per la stampa che per il video.
Chi utilizza PageStream della SoftLogik (o dispone di TypeSmith per le conversioni) potrà utilizzare una buona serie di fonts, tra cui "Burlington Oblique", "Chancery" e "Zebra".
24 tipi di caratteri sono riservati a Professional Draw, mentre una lunga serie, davvero interessante, è quella delle "IFFpics".
Molti di questi possono essere utilizzati anche per elaborazioni grafiche e titolazioni, tra i più originali segnaliamo "Bluerose 1 e 2" e "Dynamite 1 e 2".
Chiudiamo la nostra panoramica con le fonti "Coloured", di cui sono disponibili ben 194 diverse serie, tra cui "Banana", "Chrome", "Fire", "Neon", "Rome", "Rocks" e "Wood".
Completano il CD alcune utility riservate principalmente agli utenti di PageStream, Final Writer e Pro Write, per importare moduli da un programma all'altro e conversioni di vario genere, che, in mancanza di un programma commerciale quale "TypeSmith", risultano poco interessanti.
"Fonts CD" non è un prodotto unico nel suo genere, ma ha il merito di proporre una varietà impressionante di caratteri (non tutti utilizzabili su Amiga), ad un prezzo decisamente

competitivo. Il suo indirizzo principale è per la nostra piattaforma, ma comprende anche alcune directory e font dedicati ai PC.

CD Surfing

Eccoci arrivati al secondo appuntamento con il surfing nella "rete delle reti", così com'è comunemente conosciuta Internet.
Iniziamo con il segnalare un'iniziativa gestita direttamente da chi vi scrive, infatti per tutti gli appassionati dei CD per Amiga è possibile conoscere l'immissione di nuovi titoli sul mercato, digitando l'indirizzo: www.cvc.fo.it e selezionando la casella "CDpoint".
Oltre all'immagine della copertina del CD, si potranno conoscere i contenuti del prodotto e le caratteristiche più'importanti, quasi in contemporanea con la più approfondita prova che apparirà sulle pagine di questa rubrica, inoltre chi ha difficoltà a reperire il prodotto, potrà acquistarlo direttamente, dal sito che ospita l'iniziativa. Passiamo ora a presentarvi "Cronus":

http://www.amigalib.com

un sito che si occupa di software per Amiga, con particolare attenzione verso i titoli per CD.
Oltre agli acquisti via Internet è possibile effettuare ordinazioni anche via fax, e, una volta visto il ricco catalogo; non mancherete di farlo.
Oltre all'ultimo numero della serie Aminet e ad altri titoli largamente conosciuti, abbiamo trovato delle vere e proprie chicche, che spingono sempre di più le produzioni per il nostro computer, al di la delle compilation shareware.
Il primo di questi è "FantaSeas", dedicato agli amanti dello scuba diving, per continuare con l'inequivocabile "The Blanker Collection" (ne contiene anche alcuni per schede grafiche e addirittura per il vecchio Kickstart 1.2) e proseguendo con

"CD Write" e "CD Boot", quest'ultimo consente di lanciare i giochi per CD32 su un Amiga AGA.
Tra gli altri titoli segnaliamo "The global Amiga experience", su cui si possono ritrovare sia versioni demo che commerciali di programmi quali Caligari 24, XiPaint 3.2, ImageFX 2.0, WordWorth 3.1, SBase4Pro, MaxDOS 2.5, "Guru-ROM" riservato principalmente ai possessori di controller GVP Series-II SCSI, "OctaMED Professional V6.0", la versione completa del famoso editor/composer per Amiga, "Online Library", "TurboCalc", il miglior spreadsheet per Amiga e "NetNews Offline Vol. 1", al cui interno sono presenti 226.399 testi, reperiti su Internet, tutti dedicati al nostro computer.
La nostra attenzione si è accentrata in modo particolare su "Magic Publisher", un CD che propone tutto quello che necessita per la creazione di documenti.
Quest'ultimo prodotto, che potremo definire unico, contiene la full version di "Final Writer 4 SE" e "PasTex", oltre 10000 fonts (colour fonts, bitmap fonts, IFF-fonts, Adobe fonts, Intellifonts, Truetype e DMF fonts), oltre 5000 clipart, 150 diversi driver per stampanti e tanto altro.
Chi possiede il CD-Rom NEC con controller SCSI-I, potrà trovare pieno supporto all'indirizzo:

http://www.plea.se/~ola/support.html

dove è possibile prelevare l'utility "NecCDTool" v1.2, che tra l'altro permette l'eject del disco, la chiusura e l'apertura del drive, partenza e stop del play e tante altre operazioni.
Si chiude il secondo appuntamento con il surfing nel mondo dei CD per Amiga su Internet, in attesa di tornare con altri "gustosi" siti.

W

About True to Life

Nome prodotto: **True to Life**

Prodotto da: Romsoft

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453
Internet: www.cvc.fo.it

Prezzo: 79.000 lire

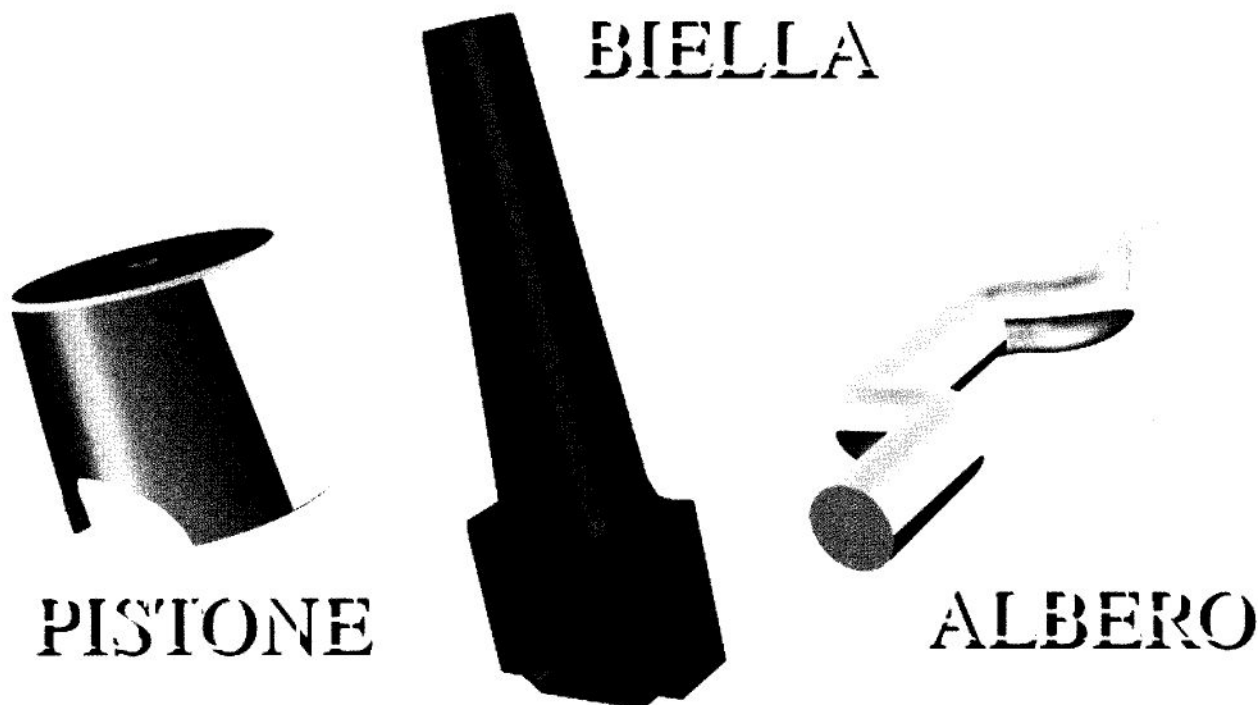
Configurazione richiesta:
CD-Rom per Amiga, A570, CDTV o CD32 con drive esterno.

A favore:
500 Clip Art a 24 bit di ottima qualità, realizzati da Walter Storozuk, grande illustratore e cartoonist.

Contro:
Non è possibile effettuare il boot da CDTV e CD32 privi del drive esterno.

http://www.skylink.it/ear/main.html

Cinematica inversa e altro ancora...

Si rinnova l'appuntamento con Lightwave 3D: questo mese, oltre al corso elementare di computergrafica, si tratterà di cinematica inversa, di crescita di "peli" sui modelli 3D ed altro ancora. Buona lettura.

UNIVERSO LIGHTWAVE 3D

di **Paolo Griselli**

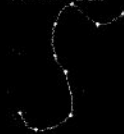
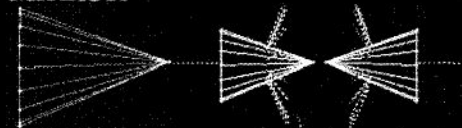
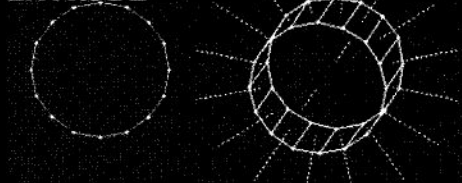
Nella scorsa puntata abbiamo introdotto i due editor che costituiscono Lightwave, definendo in generale quali siano le principali features disponibili e, sempre a grandi linee, quale sia il modo migliore di approcciare per la prima volta il programma.

Questo mese ci addentreremo finalmente nell'argomento 3D, trattando, per quanto riguarda il Modeler, una prima selezione di tools per la costruzione di oggetti, mentre per il Layout forniremo i

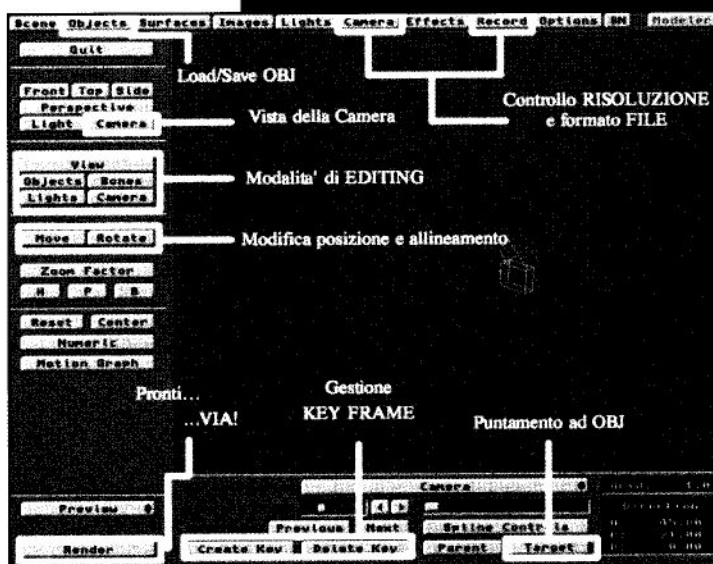
fondamenti per la creazione della prima scena, ovvero il concetto di key frame, l'uso della camera e delle luci e via dicendo, fino ad arrivare al primo redering.

Modeler 3D: le basi

L'obiettivo che ci proponiamo di raggiungere in questa sezione del corso è di fornire una prima panoramica sui principali strumenti per la creazione di modelli tridimensionali. Di fatto per chi approccia per la prima volta un software per la modellazione, risulta difficile immaginare come sia possibile costruire oggetti che si estendono nelle tre dimensioni dello spazio.
Accade spesso che si paragoni la modellazione tridimensionale al ben diverso modo di operare che caratterizza l'illustrazione bidimensionale. Sebbene infatti non manchino le affinità. sono diversi i punti di totale divergenza.
Spesso e volentieri non sono la creatività oppure la destrezza nel maneggiare una matita a pesare nella riuscita di un modello 3D. E' di frequente necessario fare uso di strumenti in grado. ad esempio, di modificare la struttura dell'oggetto, con particolari trasfomazioni geometriche. In generale si cerca di approssimare un'idea con un struttura fatta di lince. punti e facce e via dicendo. con quello che ne consegue.
Per questa prima fase (e solo per questa!), è forse bene lasciare da parte la creatività. troppo "analogica" per le nostre esigenze, incominciando a vedere il problema come un fenomeno prettaniente geometrico.
In un processo di modellazione sono diverse le strade che si possono seguire per raggiungere un obiettivo. La prima, che in genere costituisce il punto di partenza della maggior parte dei progetti. consiste nel fare uso delle primitive geometriche messe a disposizione dal programma. Nel Modeler ne troviamo quattro. ovvero BOX, BALL. DISC e CONE. raggiungibili nel menu OBJECTS. Attivando una qualsiasi delle funzioni sopracitate. verrà richiamato uno strumento di modellazione che, tramite l'azione in tempo reale del mouse sulle **3** viste laterali. inserirà nello spazio una delle forme geometriche viste. Per azione in tenipo reale intendiamo la possibilità di definire con il semplice

L'impiego attento di forme semplici permette di ottenere forme di qualsiasi complessità

movimento del mouse l'ingombro in altezza. larghezza e profondità del solido in via di costruzione. Alla pressione del tasto invio apparirà il solido da noi ricercato.
Il pulsante NUMERIC. posto nelle vicinanze degli altri quattro consente di inserire i paramentri relativi all'ingombro ed al posizionamento dei solidi tramite un pannello di controllo. Questo risulta vitale quando si ha la necessità di operare con una certa precisione.
Il pulsante TEXT permette di inserire un testo scritto: occorre specificare chiaramente il testo da inserire ed il font vettoriale (postscript type 1) da utilizzare. Il programma farà il resto.
La seconda via percorribile per modellare un oggetto è sicuramente più evoluta, prevedendo l'utilizzo di un profilo o di un oggetto intero come punto di partenza per costruire un oggetto di complessità maggiore.
Il primo passo è quindi la creazione della primitiva da sottoporre a trasfomazione: nel caso di un profilo ci si può appoggiare alla funzione SKETCH, che consente di disegnare con il mouse un profilo bidimensionale direttamente su una delle viste: nel caso di un oggetto più complesso. possiamo far uso di una delle primitive viste prima.
Per questa puntata ci limiteremo all'utilizzo dei tre tool base. ovvero EXTRUDE, LATHE e MIRROR (menu MULTIPLY). Nella prossima puntata esauriremo anche gli altri.
Il tool EXTRUDE permette di dotare di spessore un oggetto piano (non ha senso il suo utilizzo su oggetti già dotati di profonità). Il suo utilizzo è semplice: in modalità POLIGON (vedi pulsantiera nella parte bassa dello schermo) si seleziona l'oggetto (leggi: tutti i poligoni) da extrudere. Premendo su una qualsiasi delle viste si stabilirà il verso dell'estrusione. Nelle altre viste apparirà un segmento che ne indicherà invece l'ammontare. Con il cursore del mouse è possibile modificare questo ammontare semplicemente con il "click e drag" sul trattino posto alla fine del detto segmento. Per confermare l'operazione occorre premere il tasto di invio.
Il tool LATHE perniette di creare un solido tramite la rotazione di un profilo attorno ad un asse. Occorre specificare il profilo (modalità POLIGON), premere sul tasto LATHE. specificare l'asse in una delle viste e confermare con invio. Il tasto NUMERIC permette l'inserimento dei vari parametri tramite un pannello di controllo.
Il tool MIRROR cosente di creare un'immagine speculare di un oggetto specificato. Sempre dopo aver selezionato l'oggetto da duplicare. bisogna definire la posizione dello "specchio riflettente". Al contrario dei 2 tool visti in precedenza tale selezione avviene in un'unica vista. Muovendo il mouse e premendo il tasto sinistro. verrà fornita la posizione dello specchio in tempo reale. Una volta raggiunta la posizione voluta confermate con invio.
Tempo qualche istante apparirà la copia speculare dell'oggetto selezionato. L'operazione che non dovesse rispecchiare le vostre aspettative può

In figura trovate gli elementi fondamentali della scena: CAMERA, LAMPADA e TARGET

Un sunto dei gadget e dei tool utilizzati in questa puntata

sempre essere annullata con il tasto UNDO, posto in basso a destra rispetto allo schermo.

Layout: organizzare la scena

Prima di affrontare argomenti complessi come l'uso dei materiali, le lens flare ed altro, ci premeva fornire gli strumenti per poter finalmente organizzare una scena e quindi far partire il primo rendering. Sembra strano, ma il primo problema fondamentale da affrontare riguarda il riuscire ad inquadrare qualcosa con la camera, mentre il secondo consiste nel fare in modo che tale "cosa" sia visibile, ovvero adeguatamente illuminata.

Per risolvere i due problemi occore ribadire quale sia la definizione minima di scena.

Di fatto una scena si compone almeno di tre elementi principali e di uno secondario. Camera, sorgente luminosa e, chiaramente, un oggetto, fanno parte della prima categoria; il target fa parte della seconda.

Camera e luce sono presenti nel Layout di default; l'oggetto invece va da noi introdotto, ovvero caricato da disco, tramite il comando LOAD OBJECT del pannello OBJECTS, oppure esportato dal Modeler tramite il comando EXPORT del menù OBJECTS (del Modeler!).

Il target è un qualsiasi oggetto, reale o fittizio, utilizzato dalla camera e dalle luci come "bersaglio" a cui puntare. In genere si tende ad utilizzare come target un NULL OBJECT, ovvero un'entità priva di punti e segmenti, invisibile nell'immagine renderizzata.

Supponendo che in qualche modo siate riusciti a caricare un oggetto nell'editor, la prima operazione che dovrete effettuare sarà il far puntare la camera verso tale entità.

Le vie da seguire sono due: utilizzare come target l'oggetto appena introdotto, oppure utilizzare un NULL OBJECT posizionato correttamente.

In quest'ultimo caso occorre aggiungere il nuovo oggetto con ADD NULL OBJ del pannello OBJECTS.

E' necessario sottolineare che la camera punta verso il PIVOT POINT di un oggetto, e che tale locazione coincide con l'origine (coord 0,0,0) degli assi del Modeler. Facendo puntare la camera verso il NULL OBJ si eviteranno problemi relativi al puntamento di oggetti con PIVOT POINT mal posizionati.

Ma veniamo al dunque. Per far puntare la camera verso un oggetto bisogna, in modalità EDIT CAMERA, premere sul tasto TARGET posto sulla destra della pulsantiera bassa. All'apparire del requester è sufficiente premere sull'unico pop-up presente e selezionare l'oggetto corretto.

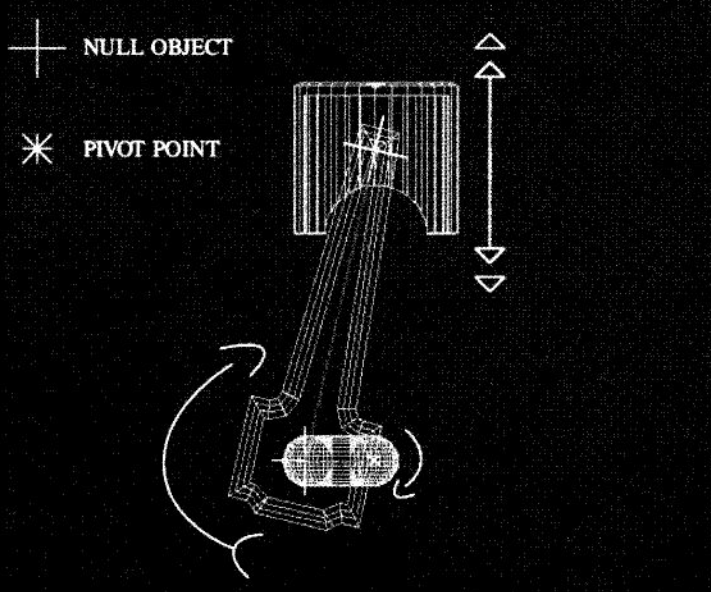
A questo punto la camera seguirà l'oggetto puntato in tutti i suoi spostamenti.

In modalità VIEW CAMERA potrete vedere e modificare in tempo reale l'inquadratura semplicemente con qualche tocco del mouse.

Per quanto riguarda la lampada l'unica precauzione da prendere, almeno a questo livello, è il suo posizionamento: assicuratevi (in modalità EDIT LIGHTS) che la sorgente luminosa sia posta davanti alla faccia visibile dalla camera. Anche per la lampada è possibile definire un target, anche se tale operazione assume un senso solo quando si utilizzano le SPOT LIGHT, sulle quali avremo modo di parlare nelle prossime puntate.

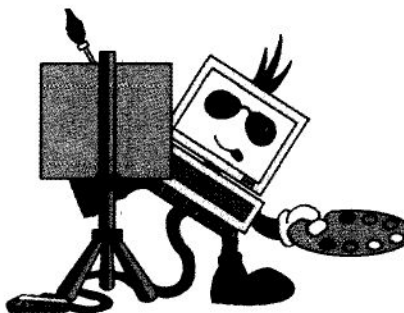
Volta per volta che si posizionano i vari elementi della scena occorre fissarli, ovverro creare un KEY FRAME nel quale sia specificata posizione ed orientamento. Per fare ciò, una volta eseguite le modifiche sull'elemento (oggetto, luci, camera,

...) basta premere il tasto CREATE KEY (pulsantiera in basso) e confermare con invio.
Come vedremo in futuro il concetto di KEY FRAME è essenziale nel momento in cui si voglia creare una sequenza animata con Lightwave.
Per eseguire il primo rendering occorre definire alcuni parametri che introducono due pannelli fondamentali: CAMERA e RECORD.
Ci dilungheremo sulle varie opzioni disponibili in una puntata successiva.
Nel pannello CAMERA potrete definire la risoluzione da adottare (pop-up BASIC RESOLUTION).
Nel pannello RECORD potrete attivare il salvataggio su disco dell'immagine calcolata, nel formato grafico che preferite (SAVE RGB IMAGES).
Concludiamo segnalando il tasto RENDER (in basso a sinistra) che, come potrete immaginare, si occupa di far partire il calcolo della scena.

Ecco come si presentano pistone, biella e albero nel Modeler. In evidenza laterna di assi di riferimento: il PIVOT POINT di ogni oggetto è situato nel punto incui gli assi si sovrappongono

La struttura gerachica completa: in evidenza i NULL OBJ, il PIVOT POINTdell'al bero e i vettori che indirizzano il movimento

Il tutorial: Cinematica inversa

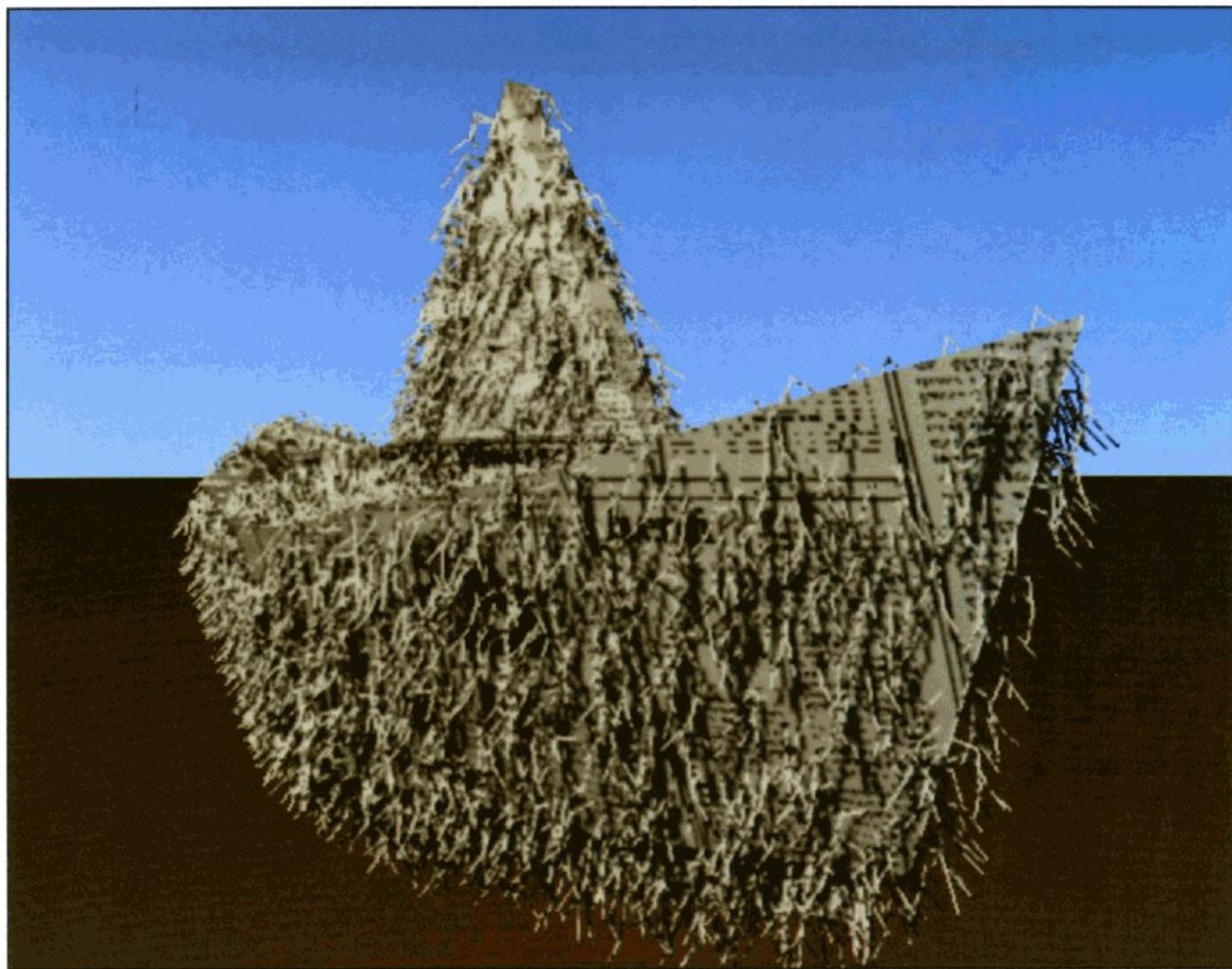
L'appuntamento con Lightwave si conclude con un breve tutorial avente per oggetto la costruzione ed animazione di un semplice meccanismo, quale è un pistone con gli organi annessi, tramite l'utilizzo della cinematica inversa.
Facciamo subito notare che questo potente metodo di animazione, è stato solo da poco introdotto all'interno del Layout. La sua giovinezza si sente: molto spesso non risulta così intuitivo ottenere gli effetti desiderati, in particolare per colpa di alcune imprecisioni o mancanze proprio nell'implementazione.
Comunque sia, in questo tutorial mostreremo come aggirare eventuali ostacoli, sfruttando al massimo il sistema.
Per cominciare occorre costruire i componenti del meccanismo che vogliamo animare. Entrate nel Modeler e procedete in tal senso: dato che l'argomento del tutorial non è la modellazione, ci limiteremo ad indicare quali primitive utilizzare per approssimare le forme cercate.
Un'ultima nota: è di fondamentale importanza posizionare correttamente quello che nel Layout figurerà come PIVOT POINT. Tenete per questo conto che tale punto è definibile all'interno del Modeler, e si trova esattamente all'origine degli assi cartesiani (coords. 0,0,0).
Quando salverete i vari oggetti tenete conto della loro posizione rispetto a tale centro: il PIVOT POINT sarà all'origine degli assi, e costituirà (nel Layout) il punto dell'oggetto dove sarà posizionata la cerniera di collegamento con un altro elemento del meccanismo.
Per il pistone potete utilizzare la primitiva DISC, estrusa lungo l'asse Y; per la biella, invece, occorre deformare con la funzione STRETCH un parallelpipedo, in modo da renderlo trapezzoidale. L'albero è sicuramente più complicato: se non volete perdere tempo è sufficiente utilizzare un cilindro, ottentuto sempre con DISC e estruso lungo l'asse Z.
Ricordate di salvare/exportare ogni oggetto SINGOLARMENTE.
Passate ora nel Layout. Occorre aggiungere subito due NULL OBJECT, che serviranno per vincolare i movimenti di alcune parti della struttura. Attivate il pannello OBJECTS e premete due volte su ADD NULL OBJ.
Attivate la FRONT VIEW. In modalità EDIT OBJ, selezionate il NULL OBJ (1); premete quindi PARENT e selezionate l'oggetto ALBERO. Spostate ora il NULL OBJ nel punto esatto in cui l'albero verrà agganciato alla biella. Sempre con il NULL OBJ selezionato disattivate i tasti Z (sezione MOUSE-MOVE della pulsantiera a sinistra), H, P, B (sezione MOUSE/ROTATE). Premete "invio" per fissa

l'oggetto. Selezionate ora l'oggetto ALBERO. Disattivate i tasti X, Y, Z (MOUSE/MOVE) e H, P (MOUSEIROTATE).
Selezionate l'oggetto BIELLA; premete PARENT e scegliete il NULL OBJ (1). Muovete ora la biella in maniera che il suo PIVOT POINT conicida con il NULL OBJ (1). Premete invio. Deselezionate i tasti Z (MOUSE/MOVE), H, P (MOUSE/ROTATE).
Selezionate il NULL OBJ (2). Premete PARENT e scegliete l'oggetto BIELLA. Spostatelo nel punto in cui la biella verrà vincolata al pistone. Fissatelo con "invio". Deselezionate i tasti Z, H, P, B.
Selezionate l'oggetto PISTONE e posizionatelo al di sopra del PIVOT POINT dell'oggetto ALBERO, ad una distanza non superiore alla lunghezza della biella. Fissate l'oggetto con "invio". Disattivate i tasti X, Z, H, P, B. Riselezionate il NULL OBJ (2). Premete il tasto I K OPTS, posto nella parte destra della pulsantiera in basso. Selezionate come GOAL OBJ l'oggetto PISTONE ed uscite dal

requester. Selezionate l'oggetto PISTONE. Muovetelo lungo l'asse Y. Se il lavoro è andato a buon fine, tutta la struttura dovrebbe muoversi rispettando i vincoli imposti. Per animare il tutto occorre creare dei KEY FRAME per le varie posizioni del PISTONE. Può accedere, come inconveniente, che il movimento sia limitato ad un singolo semicerchio. Per ovviare a questo problema occorre ruotare "a mano" l'oggetto ALBERO, in maniera che il movimento possa essere completato correttamente.
L'intervento manuale deve però limitarsi al superamento dello stallo. Una volta sbloccato il tutto è sufficiente toccare appena l'oggetto PISTONE perché la struttura riassuma la corretta posizione.
Consigliamo di creare 4 KEY FRAME (distanziati a piacere), uno per ogni quarto della circonferenza percorsa dai vari organi del meccanismo. Importante ricordare che TUTTI gli oggetti devono essere fissati sui 4 KEY FRAME. Per fare ciò, dopo aver premuto "invio" (o CREATE KEY), occorre selezionare ALL ITEMS.

Concludendo

Ci auguriamo che i temi trattati in questa puntata abbiano soddisfatto almeno in parte le vostre esigenze. Concludiamo rinnovando l'invito a partecipare attivamente a questa rubrica inviando materiale, suggerimenti e critiche. Alla prossima.

Per un Lightwave "speciale"

Gli appassionati di 3D o comunque di effetti speciali in computergrafica si saranno di sicuro accorti della nascita di una nuova "moda". Quello che accadde per le "lens flare", sta oggi accadendo per la crescita di "peli", più o meno realistici, su superfici calcolate.

Fiber Factory

di ***Paolo Griselli***

Non esiste film, che faccia uso di attori "virtuali", che non abbia tratto vantaggi dalle nuove tecniche per la produzione di capelli, criniere e via discorrendo. Il software che stiamo per presentare ci permette di introdurre nei nostri rendering questo tipo di effetti: i vantaggi sono innumerevoli, anche se a scapito di un forte appesantimento, in termini di tempo macchina, dei nostri progetti in 3D.

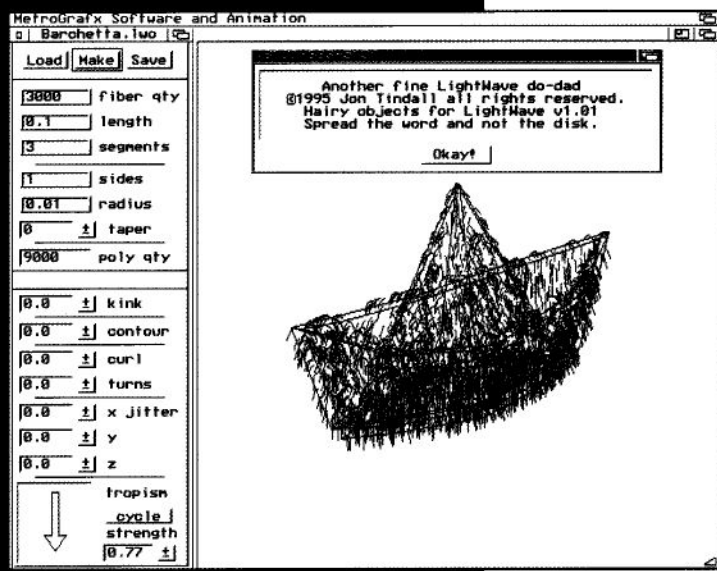
Una "overview"

Fiber Factory viene distribuito in un economico scatolotto, contenente il disco programma e la snella documentazione. L'eseguibile occupa circa 80 Kbyte mentre poco più di 600 Kbyte sono dedicati alle immagini dimostrative (IFF 24 bit).
Facciamo subito notare che Fiber Factory non è un modulo Plug-in per Lightwave, bensì un programma indipendente con una propria interfaccia grafica. Supponiamo comunque che non mancherà la sua conversione in tal senso: tal cosa lo renderebbe sicuramente più integrato rispetto a tutto il sistema di editing ed animazione tridimensionale che si sta creando intorno a Lightwave.
La documentazione, in inglese, come già anticipato è ridotta all'essenziale (26 pagine formato quaderno). Risulta comunque chiara e ben strutturata; non mancano immagini ed esempi esplicativi.
L'installazione è banale: è sufficiente spostare direttamente da Workbench l'icona del programma dal floppy all'hard disk.

Funzionamento

Fiber Factory è estremamente semplice da usare: richiede in ingresso un file oggetto di Lightwave, che utilizzerà come superficie di riferimento per creare i peli. Nell'interfaccia è compresa una grossa finestra di visualizzazione interattiva, che mostra volta per volta il progredire dell'operazione di "infoltimento".
Il principio su cui si basa tutta l'operazione è semplice. In sostanza si fa uso della possibilità di Lightwave di calcolare poligoni di soli due punti (degenerati), avvantaggiandosi della estrema velocità di rendering di tali entità.
E' oltremodo possibile utilizzare poligoni con più di due lati, introducendo così una vasta gamma di impieghi e di effetti possibili.
Per ogni manto è possibile specificare il numero di segmenti da utilizzare: più se ne usano, meglio si riuscirà a simulare il fenomeno naturale.
Gli effetti applicabili sono diversi: è possibile creare capigliature ricce, lisce, tendenti verso l'alto piuttosto che verso il basso, e via dicendo.
Funzioni di Jitter garantiscono una distibuzione casuale "a piacere" dei peli. Un apposito controllo permette

Un simpatico orsetto ottenuto processando un semplice oggetto 3D

di stabilire con che intensità i peli devono eseguire il profilo dell'oggetto generante. Di fondamentale importanza è la possibilità di attribuire alla chioma qualsiasi attributo di superficie, nonché la possibilità di generare ombre riportate. Questi due ultimi aspetti rendono l'effetto globale alquanto realistico e configurabile.
La prova è stata veloce e quasi pienamente soddisfacente. Abbiamo introdotto un modello abbastanza semplice (una barchetta di carta), e l'abbiamo, non senza un po' di sadismo, ricoperta di ogni genere di pelosità.
La potenza del programma è emersa subito: non abbiamo messo più di dieci minuti per capire come utilizzare proficuamente l'interfaccia. Abbiamo in sostanza provato l'ebrezza di modificare una capigliatura, senza avere la benché minima nozione sul mestire di parrucchiere...
Una volta generato un manto che rispecchiasse le nostre esigenze, abbiamo provveduto a salvare l'oggetto ed a caricarlo nel Layout.
La sorpresa è stata che l'ingombro in memoria della chioma superava un poco le nostre aspettative: partendo da una barchetta di soli 30 Kbyte, siamo arrivati ad un "pelosissimo" oggetto di "soli" 1.5 Mb. E pensavamo di non aver nemmeno esagerato!
Questo per dire che l'uso effettivo di peli, chiome e via dicendo non può che essere relegato ai fortunati possessori di macchine veloci dotate di tanta, tanta ram (cosa peraltro richiesta dallo stesso Lightwave). Il giudizio è comunque buono: l'effetto ottenuto è stato sicuramente suggestivo e, tutto sommato, non ha richiesto nulla di particolare in termini di sforzo umano.
Va inoltre premiata l'idea di utilizzare una feature di Lightwave fino ad ora forse un po' snobbata e comunque sottovaluta.

L'interfaccia semplice e pulita del programma

About Fiber Factory

Prodotto da:
MetroGrafx
625 Newton Dr. Lake Orion, MI 48362
Tel/Fax 810-693-5134

Distribuito da:
DB-Line Srl
V.le Rimembranze 26/C Biandronno (VA)
Tel. (0332)76.80.00 - Fax. (0332)76.72.44
Email info@dbline.it - URL: http://www.dbline.it

Prezzo: non comunicato

Configurazione richiesta:
Amiga con Lightwave installato e funzionante. Necessita di molta RAM.

A favore:
Estrema facilità e velocità d'uso. Controlli completi sull'effetto finale.

Contro:
Solo un piccolo appunto sulla memoria RAM richiesta per il rendering di oggetti "molto pelosi".

Hardware Amiga distribuito da Db-Line srl

*di **Harry Haller***

Tavoletta Grafica 12x12 per tutti i modelli di Amiga. Si collega alla porta seriale. Viene fornita completa di penna stilo e cursore è corredata di software di gestione e di **PowerTemplate**: con l'utilizzo di questo software è possibile creare agilmente template per LightWave e per qualsiasi programma grafico. In dotazione ci sono i template per Dpaint IV e V e Personal paint 6.4 Necessita di sistema operativo 2.0 o superiore.
Prezzo al pubblico: £. **524.000** iva inclusa

Emplant Mac Emulation per Amiga 1200
Se non siete contenti di Shapeshifter (il che è molto difficile) potete fare un pensierino a questa nuova soluzione. Questo modulo è stato realizzato specificatamente per A1200 e CD-32 (con SX-1). Il modulo è in formato PCMCIA e permette l'utilizzo di Rom da 256K, 512K e 1MB Apple.
Senza l'uso di schede grafiche è possibile emulare il modo thousands e millions del monitor Mac grazie a speciali funzioni hardware. Tra le altre caratteristiche citiamo:
- Supporto del CD-ROM e delle partizioni Amiga
- Supporto delle seriali e parallele Amiga come Modem port e Printer Port
- Supporto dei dischetti Amax, Emplant e Mac e dei dischi PC SD e HD
- Audio Amiga supportato in emulazione
- Pieno utilizzo del chip Akiko (se presente) nella gestione della grafica
- Compatibile con gli acceleratori 030, 040 e 060
- Utilizza il co-processore se presente

Prezzo al pubblico: £. 142.000 iva inclusa. Per maggiori informazioni:

Db_Line srl
Viale Rimembranze 26/C
Biandronno (VA)
Tel. (0332)76.80.00
Fax. (0032)76.72.44
Email. info@dbline.it
URL: http://www.dbline.it

Architettura e Real 3D

Questo mese esploriamo le possibilità di impiego della grafica tridimensionale nel campo dell'architettura. Come sempre, armati di Amiga e Real 3D.

© 95 Bilderschmiede

di ***Alessandro Tasora***

Fra le applicazioni più naturali e dirette della grafica tridimensionale c'é senza dubbio la visualizzazione architettonica. Già da molti anni i geometri, gli ingegneri edili e civili possono usufruire del valido aiuto del CAD, ovvero il disegno assistito al calcolatore. Tuttavia lo scopo di un programma di puro CAD consiste nella realizzazione di disegni tecnici costruttivi, quindi costituiti da linee, sezioni e quotature, il cui scopo non è tanto quello di visualizzare una costruzione (tantopiù che si tratta quasi sempre di disegni bidimensionali, e l'estensione al CAD 3D non è assolutamente

indispensabile), quanto piuttosto di fornire un'indicazione univoca su come debbano essere le misure degli edifici alle persone che dovranno materialmente realizzarli (capomastri, idraulici, elettricisti, muratori...).

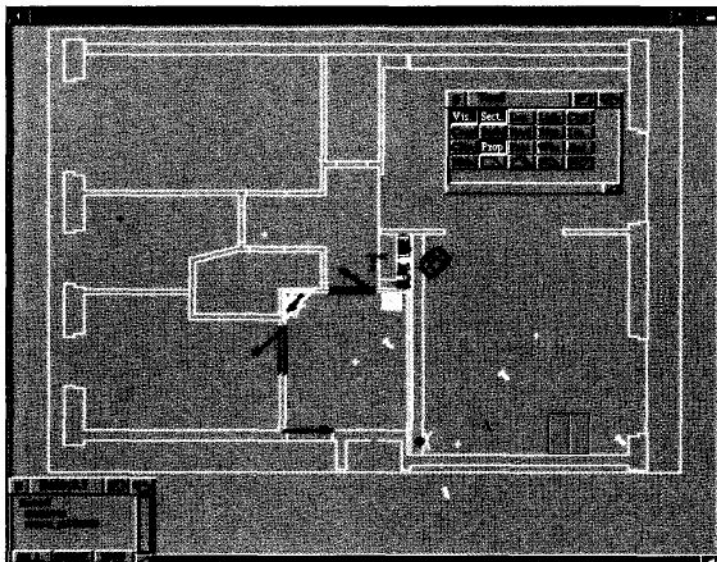
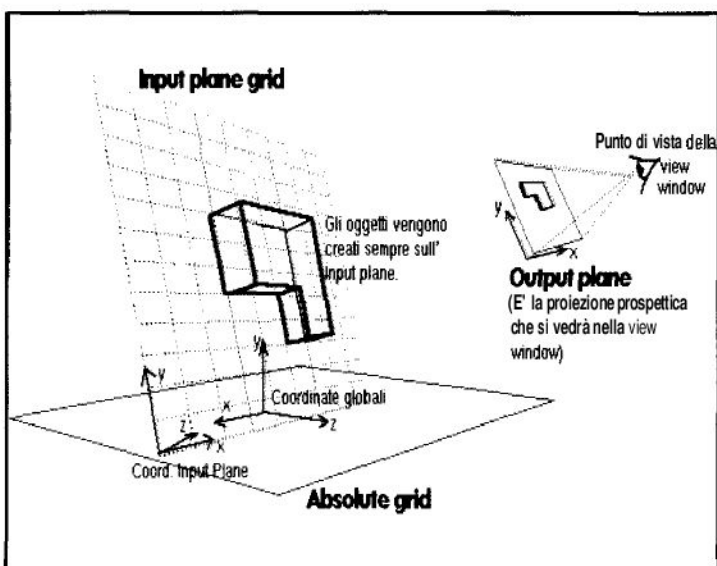
L'output naturale di un programma di **CAD** è un disegno tramite plotter, spesso eseguito su fogli di grandi dimensioni.

Ovviamente i profani del mestiere possono incontrare alcune difficoltà ad immaginare l'aspetto definitivo della costruzione a partire da disegni bidimensionali, perciò vengono realizzate prospettive, assonometrie, plastici, illustrazioni a china o ad acquarello, la cui funzione è esclusivamente quella di anticipare l'aspetto dell'opera una volta completata. Spesso gli schizzi, i plastici e le prospettive vengono realizzati come "studi di fattibilità", ancora prima di passare alla vera e propria progettazione.

Questi studi preliminari sono molto costosi, ma sono indispensabili se si vuole convincere un finanziatore ad investire qualche miliardo nella costruzione di un palazzo, o semplicemente se un privato, nel commissionare la costruzione di una villetta, desideri accertarsi che il risultato finale non assomigli ad una scatola da scarpe.

A questo punto dovrebbe essere evidente il vantaggio offerto da un software di rendering **3D** al progettista, dato che consente di ottenere una vista fotorealistica della costruzione a partire dagli stessi dati del CAD. In tal modo la progettazione e la visualizzazione risultano processi interdipendenti e simultanei, laddove una modifica del progetto si riflette semplicemente in un nuovo rendering (mentre se desiderassimo cambiare la dimensione di tutte le finestre di un palazzo dopo averne realizzato un plastico, dovremmo rifare tutto il modellino.).

Grazie ai software di rendering tridimensionale gli architetti possono esercitare maggiormente la propria creatività, fornendo ai committenti disegni prospettici particolarmente fotorealistici e soprattutto aderenti ai dati di progetto.

Ancora più creativo e divertente è l'uso di un software come Real **3D** per l'arrendamento di interni, laddove è sufficiente produrre immagini tridimensionali a partire da "moduli" di mobili assemblati a seconda delle esigenze.

Quest'abitazione è stata progettata con un CAD tridimensionale, in seguito è stata esportata in DXF ed importata in Real 3D, dove la modellazione è proseguita con l'inserimento dell'arredamento ed il rendering.

Rappresentazione di "Input plane" e di "Output plane" nello spazio, nel caso più generico di separazione dei due piani (di solito l'Input Plane è verticale o orizzontale).

Tuttavia sentiamo che è necessario raffreddare gli entusiasmi più accesi, perché anche l'uso di software di rendering ha le sue controindicazioni. Per fare un esempio, se fossimo degli arredatori, sarebbe antieconomico usare un software **3D** qualora il cliente desideri comperare un semplice divano o un tavolino, visto che in questo caso è sufficiente (e molto più veloce) fare uno schizzo a china da consegnare col preventivo. Il discorso cambia se si tratta di lavori con investimenti molto maggiori.

Un altro problema riguarda il passaggio da CAD al software **3D,** che spesso incontra problemi di conversione fra i formati. Infatti il semplice programma di rendering **3D** non può fornire il disegno da plottare (con le quote), motivo per il quale il progetto deve partire sempre da un **CAD. A** meno che si tratti di uno studio preliminare, uno studio di fattibilià o un semplice progetto d'interni: in questi casi un software come Real **3D** basta ed avanza.

Perché Real 3D

Riteniamo che Real **3D** sia un programma molto adatto alla progettazione in generale, non soltanto architettonica ma anche meccanica.

Questa considerazione nasce dal fatto che Real **3D** possiede molte

TRICKS AND TIPS

di Alessandro Tasora

In questa rubrica raccoglieremo utili informazioni provenienti dalla "mailing list" di Real 3D nella quale, leggendo i numerosi messaggi di posta elettronica che si scambiano i professionisti della grafica 3D, possiamo scorgere trucchi e scorciatoie di interesse generale. Ecco gli scambi di idee più significativi del mese, sintetizzati e tradotti per tutti i lettori.

Domanda: "Ho eseguito il rendering di un piano a scacchi. Quando nell'inquadratura appare l'orizzonte, è facile scorgere problemi di antialiasing (si crea l'effetto Moiret). Anche alzando il valore di antialiasing, l'effetto visivo si ripresenta sempre. " D. Rodriguez.
Risposta: questo tipo di aliasing si presenta sempre quando una texture ripetitiva va all'infinito, perché all'orizzonte la frequenza spaziale della texture diventa infinita e supera sempre e comunque la frequenza di campionamento (la risoluzione xly dell'immagine). Anche aumentando la risoluzione dell'immagine e l'antialiasing, l'effetto "Moiret" si presenterà sempre, anche se in una fascia sempre più stretta vicino all'orizzonte (teorema di Shannon). Comunque la versione 3.0 di Real permette di attivare la nuova funzione "texture antialiasing" all'interno della finestra dei materiali (non confondere con l'"antialiasing" del rendering), che risolve in buona parte questo problema. Inoltre è possibile usare l'effetto "Distance-Blur" fra i moduli di post-processing.

Domanda: "Voglio salvare le mie animazioni usando campi video interlacciati. Attivando 'Fields' fra i settaggi di rendering, il risultato finale non è interlacciato" D. Rodriguez.
Risposta: -- 1)Attiva 'Fields'in nella finestra 'render settings'. 2) Attiva anche 'interlace fields', altrimenti ottieni file separati per campi pari e dispari. 3) Riduci l'altezza dell'immagine dividendola per due. 4) Raddoppia 'Pixel **h/w** ratiò. 5) Nella finestra 'animation'. raddoppia 'resolution', owero il numero di fotogrammi. -- D. Ingebretsen, 3D Physics.
N.d. A. : il rendering di tipo "field" consiste nel generare animazioni con 50 fotogrammi al secondo, invece dei canonici 25. Questo è reso possibile dal fatto che il nostro standard televisivo (PAL CCIR-601) consente 25 schermi al secondo, laddove in realtà ogni schermata viene disegnata sul video come due rapidi "fields" (campi) in successione, uno per le righe pari e l'altro per quelle dispari; da ciò la definizione di "interlacciato". Le animazioni "per fields" sono più fluide di quelle "per schermo", in quanto presentano 50 fotogrammi in un secondo invece di 25. Le immagini da calcolare raddoppiano, ma il numero di righe dimezza: il tempo di calcolo è comunque lo stesso! Questo lavoro ha un significato solo se si lavora in uno studio di post-produzione ed è possibile riversare le animazioni su nastro a passo-uno.

caratteristiche proprie dei programmi di CAD, dei quali può in parte sostituirne le funzioni, limitando il loro uso all'eventuale apposizione di quote (le misure) e di stampa su plotter.
Fra le funzioni più utili di Real 3D in quest'ambito, nonché fra le meno conosciute dagli utenti, ci sono:
- la possibilità di aprire una "Measuring window" (menu Project/window/measuring) nella quale inserire dati numerici con precisione assoluta, in coordinate assolute o relative, in modalità cartesiana o addirittura polare.
- l'importantissima funzione di "snap" automatico del cursore ai vertici degli oggetti, ai punti medi dei segmenti, ai baricentri delle figure, al centro delle aree, etc.
- la gestione di griglie multiple, creabili dall'utente in numero infinito, orientate arbitrariamente nello spazio.
- la possibilità di orientare il piano di creazione degli oggetti secondo coordinate arbitrarie, come fa Autocad con gli UCS.
- la capacità di usare un linguaggio di programmazione interno, tramite shell anche multiple, come nei più avanzati software di CAD.
- la creazione automatica di "macro" in Forth, perciò editabili dagli utenti.
- l'import-export del formato DXF di Autodesk, non molto avanzato ma parecchio diffuso nel mondo della progettazione.
- le operazioni sui vettori (punti nello spazio 3D) per automatizzare operazioni tipo la replicazione di un oggetto lungo una linea o una superficie spline, etc.

Alcune utili informazioni

Abbiamo accennato alle potenzialità della "measuring window" di Real 3D. Difatti questo requester ci consente di inserire misure molto precise, addirittura utilizzando formule simboliche, ma il suo uso non è molto intuitivo, e in certi casi la sofisticazione di questo strumento è superiore alle reali necessità del progettista.
Pertanto ci accingiamo ad enumerare una serie di consigli riguardo questo argomento, sperando che chiariscano le idee agli utenti meno esperti.
In Real 3D esistono due sistemi di riferimento fondamentali per ogni finestra: l'"INPUT PLANE" e l'"OUTPUT PLANE". In pratica si tratta di due sistemi di coordinate, ovvero di due sistemi di riferimento cartesiani liberamente oriantati nello spazio, che si aggiungono naturalmente al sistema di "COORDINATE GLOBALI".

LE COORDINATE GLOBALI

Il sistema di riferimento "globale" è quello che si vede nella prospettiva come un sistema di tre piccoli assi, indicati "x, y, z", quando nella finestra "drawing settings" attiviamo il gadget "Ref. Csys". In pratica i tre assi indicano l'"origine" del nostro mondo virtuale, laddove le tre coordinate sono pari a 0. Tutte le coordinate dei vertici degli oggetti di Real 3D sono espresse in questo sistema di riferimento. Attivando anche "Abs. Grid", nel "drawing settings". otteniamo la visualizzazione della griglia che rappresenta il piano x-z (in pratica la coordinata y è quella verticale).
Tale griglia è molto comoda per far mostrare immediatamente l'orientazione della vista prospettica, e non solo quella.
Si rammenti che tale griglia misura 0.5 unità per quadro, e che ha semplice funzione visuale perché *non ha niente a che vedere con le griglie di input sulle quali si muove il cursore* .

LE COORDINATE "OUTPUT PLANE"

"L'Output plane" è, in pratica, il piano di proiezione prospettica, ovvero il rettangolo della nostra "View window". Significa che se la nostra finestra di editing è una delle tre canoniche viste frontale-laterale-superiore, anche l'"output plane" è un piano verticale o orizzontale, mentre se inquadriamo la scena mendiante una prospettiva, l'"output plane" sarà un sistema di riferimento inclinato nello spazio. Possiamo pensare all'"output plane" come alla pellicola di una macchina fotografica, cioè ad ud piccolo rettangolo che si muove nello spazio a seconda di cosa inquadriamo con l'obiettivo.

LE COORDINATE "INPUT PLANE"

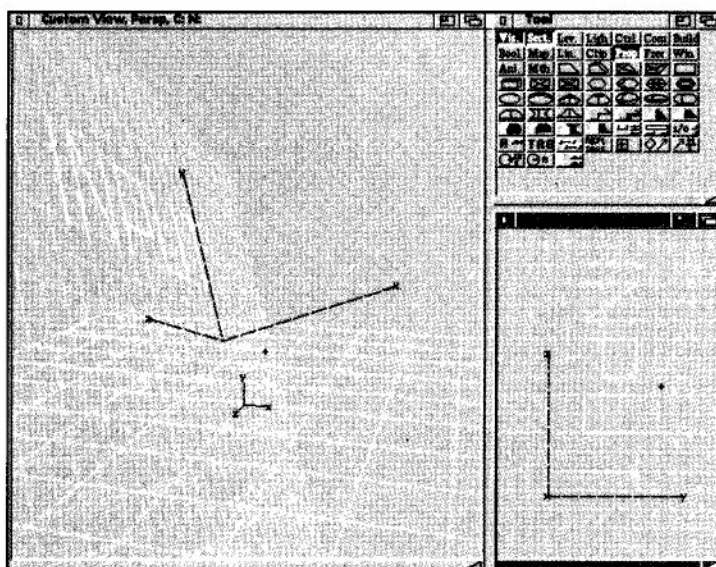
Queste coordinate rappresentano il piano sul quale si "disegna", ovvero dove si inseriscono gli oggetti. Nel caso più comune, il piano di "input" è collegato al piano di "Output", perciò quando si permuta fra le tre viste frontale/laterale/superiore, anche l'inserimento delle figure avviene sui tre piani perpendicolari, come in tutti i programmi di rendering.

Tuttavia è possibile attivare il menu "View/type/separate I/O" in modo da rendere indipendenti i due piani di input e di output. In pratica possiamo "guardare in prospettiva" il nostro cursore che scorre su un piano verticale, orizzontale o arbitrariamente inclinato, laddove eseguirà le operazioni di creazione o di modifica degli oggetti.

Importante! Nel caso si voglia operare con "separate I/O", è fortemente consigliata l'attivazione di una griglia (usare il menu "View/Grid/visible") in modo che si possa percepire, nell'inquadratura, l'inclinazione del piano di input. In caso contrario non avremmo un'immediata comprensione di dove stiamo lavorando.

Avendo introdotto questi sistemi di coordinate, vediamo come si possa trarre il massimo profitto dall'uso combinato di alcune interessanti funzioni.

Abbiamo detto che nella maggior parte dei casi l'"input plane" e l'"output plane" coincidono, e che tradizionalmente si commutano nel passare dalla vista frontale a quella laterale a quella superiore, coi tasti "AmigaDX" + "z"/"x"/"y". In pratica si lavora sui piani xy, yz, xz.

Ecco all'opera la "measuring window", in alto a sinistra nello schermo. Si noti che l'utente sta modellando direttamente in vista prospetiica, disegnando poliedri sul piano orizzontale.

Usando la funzione "Object-Input plane.. abbiamo allineato il piano di input al sistema di coordinate obliquo, per poi disegnarci alcune linee. La vista in basso a destra non ha "separate I/O" attivo, e vede ortogonalmente il piano di lavoro.

Supponiamo invece che si debba inserire un profilo su una parete inclinata: attiviamo "SeparateI/O", selezioniamo l'oggetto "parete" (che generalmente sarà un parallelepipedo) ed eseguiamo il menu View-input plane/Object-InputPlane, tramite il quale vedremo la nostra griglia "appiccicarsi" contro il parallelepipedo inclinato. Da qui innanzi potremo disegnare contro la parete, anche guardandola di scorcio ed in prospettiva. Disattivando "Separate I/O" ci troveremo a guardare la parete inclinata perfettamente di fronte. A questo punto gli utenti di Autocad riconosceranno tantissime analogie con le funzioni di UCS (User Coordinate System). Tantopiu che in Real 3D esiste proprio una primitiva, il Coordsys, che si può muovere nello spazio e che ben si presta a fare da riferimento per l'inserimento di misure secondo piani arbitrari.

A questo punto entra in gioco anche la "Measuring window"; infatti in questa finestra possiami inserire le coordinate secondo le quali si muove il cursore nello spazio.

Essendo una finestra asincrona, si può usare in qualsiasi momento, ad esempio mentre muoviamo un oggetto per definire con cura la distanza, oppure mentre inseriamo le coordinate di una pianta di un edificio. In sintesi si sostituisce al mouse nel muovere il cursore nello spazio: infatti ogni volta che premiamo il pulsante "Apply" è come se avessimo premuto il bottone sinistro del mouse col puntatore esattamente nella posizione indicata dai tre valori XYZ.

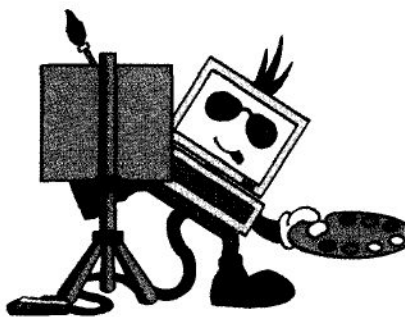
Nella Measuring Window è possibile scegliere fra due sistemi di riferimento: "Absol. ·· (ovvero le coordinate globali) oppure "I-Plane" (l'"input plane" di cui abbiamo parlato prima).

Nella maggior parte dei casi si userà la prima opzione.

E' possibile anche scegliere fra "Origin" e "Hot-P". Nel primo caso tutte le coordinate hanno valore 0 nell'origine del sistema di riferimento, mentre nel secondo le coordinate si azzerano ad ogni spostamento del cursore nello spazio (ovvero sono coordinate incrementali).

Quest'ultima opzione risulta molto utile nell'inserire le misure dei muri perimetrali di un edificio.
Ricordatevi di battere return (o TAB) dopo aver inserito il valore desiderato di **XYZ,** prima di premere "Apply"; inoltre sappiate che se usate "I-Piane", la coordinata X corrisponde alla direzione orizzontale della griglia e la **Y** a quella verticale. Dovendo inserire piante e disegni perimetrali, lascerete spesso la coordinata *Z=0.*
Esiste inoltre una coordinata N che esprime l'altezza dei poligoni, delle piramidi, dei coni, dei cubi ed affini, quando ne inserite le misure di base con **X** ed Y; inoltre rappresenta i gradi di rotazione quando si usa la funzione "modify/linear/Rotate".
In tutte le coordinate possiamo anche inserire formule matematiche, ad esempio **12+0.5-sin(3.14*(1-4/3)),** come se avessimo una calcolatrice.

Conversione dei file

Se non progettate la costruzione architettonica direttamente dentro l'ambiente di lavoro di Real 3D, probabilmente vi scontrerete con la tediosa procedura di conversione fra diversi formati tridimensionali.
Nell'ipotesi più probabile avrete a che fare con un progetto di Autocad, software di CAD molto usato per progettazione architettonica, il cui formato di output è il DXF.
A prescindere dal fatto che si deve distinguere fra DXF 2D e 3D, iniziamo col precisare che questo formato non è ancora ben standardizzato, non è molto completo. e anche nel mondo della progettazione ad alto livello, nel regno di Silicon Graphics e HP-RISC, è necessario "aggiustare a mano" i dettagli che non sono stati ben convertiti, anche impiegando utility di conversione molto sofisticate.
Abbiamo sentito di utenti di Alias (il miglior programma di rendering 3D per Silicon Graphics) costretti a dover riprogettare da zero una scena che non si poteva convertire in modo soddisfacente. In tali casi, peraltro estremi, fa comunque comodo poter avere nell'editor una "brutta copia" dell'oggetto convertito anche parzialmente, perché si può usare come base per una modellazione migliore.
Insieme a Real 3D viene fornita l'utility **DXFtoRPL,** che consente una traduzione del formato di Autocad senza troppi problemi, ma dobbiamo

rassegnarci ad ottenere oggetti non ottimizzati per Real 3D (non è colpa del programma di conversione, ma è una conseguenza del fatto che Autocad non può lavorare su primitive CSG come quelle di Real 3D).
Risulta evidente anche la differenza fra le due filosofie: la struttura a "layer"come quella di DXF verso la più moderna struttura gerarchica Object-Oriented di Real 3D.
Per Real 3D esiste il software OBI (della Platin Computerservice) in grado di convertire in modo discreto non solo il formato DXF ma anche il 3DS e tanti altri.
In verità sarebbe auspicabile la possibilità di leggere (e salvare) oggetti in un formato più complesso, come nello standard IGES che viene usato su programmi di progettazione di livello superiore (principalmente Pro-ENG per Silicon, IBM Power, HP Risc). Questo passaggio sarebbe possibile anche ora, mediante interposto formato DXF, ma si vocifera che la prossima release di Real 3D supporti direttamente I'IGES.
Il discorso della conversione si fa ancora più difficile se si pensa che i cad più potenti al mondo, come Pro-ENG, Catia o SRDC, hanno un'organizzazione dei dati talmente sofisticata che i problemi di interscambio dei file sono all'odine del giorno. Tuttavia questi problemi insorgono

più facilmente quando si lavora con progetti meccanici, che coinvolgono l'uso di superfici Nurbs, gerarchie object-oriented, strutture parametriche e mille diavolerie che difficilmente si riscontrano in un lavoro architettonico.

Concludendo: il rendering

Abbiamo visto come alcune funzioni avanzate di Real 3D ci consentano di affrontare con maggior sicurezza i problemi della progettazione architettonica, anche sconfinando nel campo d'impiego di un CAD.
E' utile ricordare i vantaggi che ci vengono offerti da un programma di rendering come Real 3D: visualizzazione di costruzioni (palazzi, ville, piscine, parcheggi) prima della loro realizzazione, studi di fattibilità, studi di impatto ambientale, progettazione con feedback istantaneo dell'impatto estetico di una costruzione, filmati con "walk trough" attraverso ambienti da ristrutturare, studi di arredamenti di interni.
In questi ultimi due casi risulta molto importante anche lo studio dell'illuminazione, che peraltro viene gestita in maniera molto sofisticata da Real 3D. Infatti possiamo disporre di luci "a pannello" che simulano molto bene la luce diffusa proveniente da una tenda, oppure luci lineari che simulano i neon, e così via. Il valore di luce ambientale dovrebbe essere piuttosto alto, per dare l'impressione della luce luce diffusa dalle pareti, soprattutto se bianche.
Attenzione però: nell'illuminare le scene esterne, usate una sorgente di luce principale molto chiara (per accentuare il contrasto, dato che rappresenta il sole) e ponetela molto lontano dalla scena (i raggi dovrebbero arrivare quasi paralleli sugli oggetti), inoltre attivate l'attributo "no fading". All'esterno la luce "ambient light ·· dovrebbe avere una leggera dominante azzurra, se il cielo è sereno, oppure rosa se alla mattina o gialla se al tramonto. Gli utenti più avanzati possono anche provare a scrivere una macro il RPL che generi automaticamente la rotazione relativa del Sole (la sorgente luminosa) attorno alla Terra (la scena), con tanto di cambiamento del colore a seconda dell'ora del giorno.

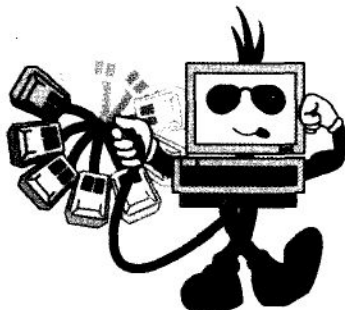
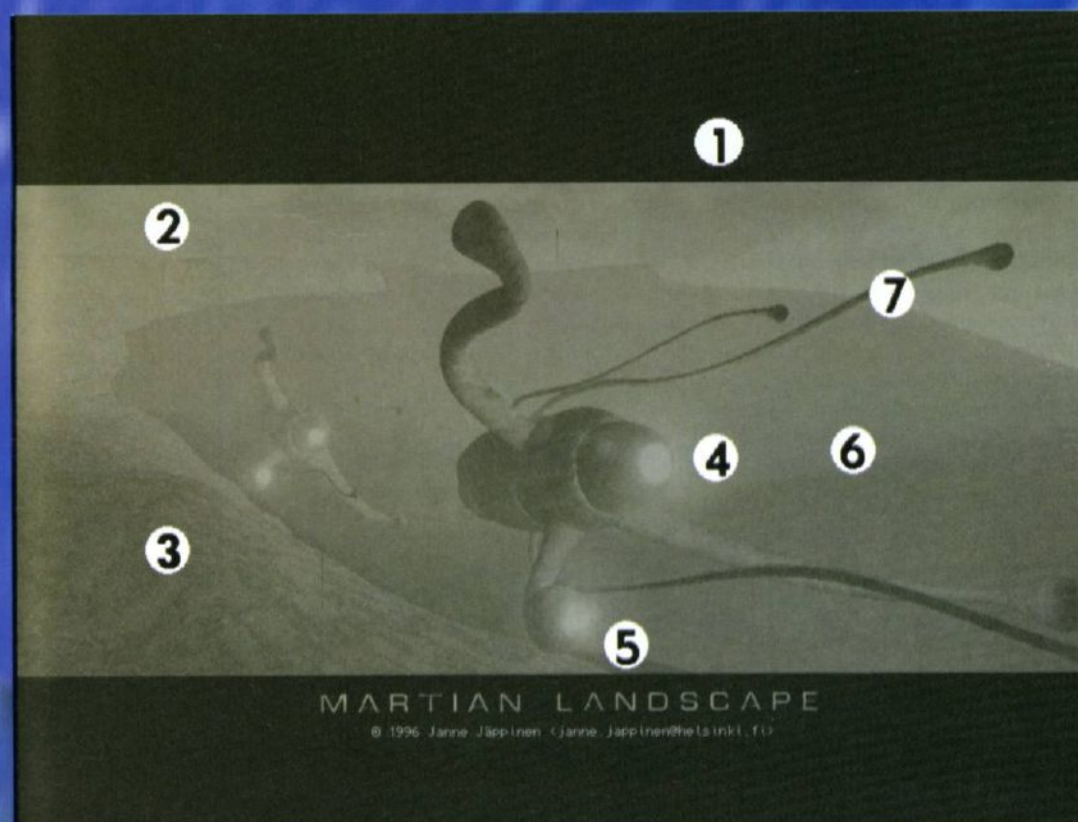



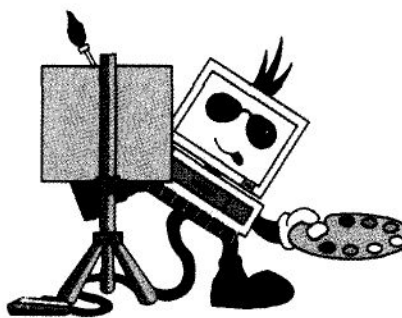
Immagine al microscopio: Mars

di **Alessandro Tasora**

A distanza di un mese dall'inaugurazione di questa rubrica, proseguiamo nell'analisi di un'altra immagine tridimensionale proveniente dal mondo di Real 3D.
Il nostro scopo è quello di evidenziare i tratti caratteristici e le soluzioni più innovative di ogni progetto, in modo che i lettori possano trarvi spunti interessanti per le proprie ricerche.
Per questa puntata ringraziamo il finlandese Janne Jppinen che ha reso di pubblico dominio la sua immagine "Mars", aggiungendovi utili commenti sulla sua realizzazione.

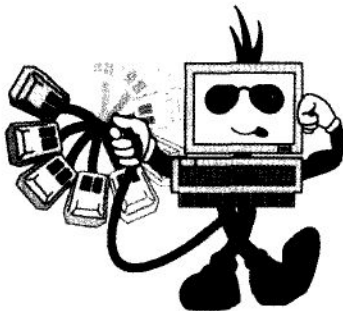
1) A nostro avviso la caratteristica più interessante ed insolita di quest'immagine è la scelta di una risoluzione insolita, che esula dal classico rapporto 4:3 fra larghezza ed altezza. Infatti il rendering è un "cinemascope" da 2.35:1, ovvero 800x340. Per accentuare l'effetto panoramico è stata usata una telecamera con angolo visuale di 80 gradi, ovvero con obiettivo grandangolare spinto.

2) Le nuvole non sono reali, ma appartengono ad un'immagine di sfondo.

3) Il paesaggio proviene da un file DEM (Digital Elevation Map) che descrive un cratere realmente esistente sulla superficie di Marte, digitalizzato pochi anni fa dalle sonde della NASA in orbita attorno al pianeta rosso. Il file DEM è stato salvato in formato Imagine tramite l'apposita funzione di VistaPRO. Usando in seguito PixelPro3D e RealConvert si è giunti al formato finale di Real 3D.
L'aspetto caratteristico del suolo, ruvido e corrugato come fosse veramente costituito di sabbia, è stato ottenuto tramite l'uso delle texture procedurali BLOBC e LEATHER. Molti lettori si chiederanno come questo sia possibile, dato che queste due texture (della collezione Essence) sono destinate al software Imagine... Ebbene: grazie alla plug-in "Realize" ora è possibile usare tutte le texture di Imagine anche in Real 3D! Presto forniremo una recensione di quest'utilissima plug-in su queste pagine.

4) Per gli effetti di "lens flares" l'autore ha preferito usare l'apposita funzione di ImageFX, ovvero sovrapponendo i riflessi delle lenti sul rendering "pulito", perché a suo parere il

tatto di usare le lens-flare direttainente nel programma 3D non consente di sperimentare a posteriori altre soluzioni (Ndr: questo è possibile soltanto per le immagini statiche, ovviamente, dato che è impossibile aggiungere a mano tutte le lens-flare di un'animazione)
Con l'arrivo dell'estate dovrebbe vedere la luce un nuovo modulo di "lens flare" per Real 3D, prodotto da terze parti, che dispone di maggiore realismo e molte funzioni innovative rispetto a quello attuale.

5) L'autore mette in evidenza come la modellazione delle astronavi "aliene" sia partorita da un suo esercizio sull'uso delle superfici spline. In particolare ringrazia l'illuminante esempio sul raccordo smussato di più superfici (pubblicato sul manuale della versione 3.0) che gli è servito come spunto creativo. Si notino infatti i raccordi fra i "tentacoli" ed il corpo dell'astronave aliena.

6) La nebbia è ottenuta tramite il rendering volumetrico di cui dispone Real 3D. In pratica basta creare un materiale con Brilliance=100, Trasparency=100, "smooth=On", Turbidity fra 0 e 30, poi assegnarlo ad un oggetto il cui volume racchiude tutta la scena. Ricordate di attivare il "material samples" con un valore superiore a 0 nella finestra "rendering settings".
7) A causa dell'esigua quantità di RAM di cui dispone l'autore, l'immagine finale è il risultato di una "composizione" di tre rendering distinti. Infatti le astronavi sono state calcolate separatamente dal terreno e dallo sfondo. In seguito è stata operata la composizione tramite il software ImageFX, grazie all'accortezza di aver usato ogni volta il colore blu (R=0, G=0, B=255) come sfondo, cosa che facilita il "keying" dei singoli oggetti sulle immagini stratificate sottostanti.
Si noti che è sufficiente di volta in volta disattivare gli oggetti da non renderizzare agendo sull'attributo "RT-invisible" (non è necessario cancellarli e ricaricarli!)
Per facilitare la composizione in postprocessing, i rendering sono stati calcolati senza antialiasing: si notino alcune scalettature sui bordi dei tentacoli.
La scena è illuminata con una luce bianca del tipo "no fading", con "brightness=150" ed ombre attivate.
Ogni astronave possiede due luci aggiuntive vicino agli ugelli dei motori, con "brightness" fra 5 e 10 e colore giallo (R=250, G=230, B=190).
I parametri di rendering sono stai impostati in questo modo: "mode= Normal", "Autoexposure= on", "bright-ness= 50", "ambient light RGB=80,80,80", "antialiasing= off".

Nome: "Mars"
Autore: **Janne Jappinen**
Software: Real 3D v3,3 Realize!, ImageFX 2.1, PixelPro3D, Vista1.0, textures della serie Essence,
Hardware: Amiga 4000/040, 8+2 Mb RAM,
Formato: jpg
Risoluzione: 800 x 600
Disponibilre in FTP Internet al sito ftp.win.net
(directory lreadable/real3D/incoming/)

Arriva Lightwave 5.0!

di Paolo Griselli

È stata da poco rilasciata la versione 5.0 di Lightwave 3D per piattaforme Intel a Workstation. E' comunque previsto il rilascio dell'upgrade per piattaforma Amiga, anche se occorrerà aspettare ancora qualche mese.
Forniamo di seguito la lista delle innovazioni introdotte per la versione dedicata alle piattaforme "nemiche", nella speranza che, almeno in parte, la si possa estendere anche al nostro amato computer.
Presso la DB Line è stato attivato il programma di upgrade dalla versione 4.0.

Layout:

-supporto Open GL per il rendering in tempo reale delle viste prospettiche, con il rispetto di alcuni attributi di superficie
-Supporto della modalità Front Face, già attiva nel Modeler.
-Modalità Auto Key, per un più veloce setup delle animazioni
-Preview animate con sheding realistico (grazie alle OpenGL)
-Possibilità di Tiling (piastrelliazzazione) e di Alpha Channel per il Texture Mapping
-Supporto della stratificazione ad infiniti livelli delle superfici
-Texture Map Aliasing definibile dall'utente
-Migliorie nell'interfaccia utente quali: utilizzo dei colori nei pannelli che gestiscono l'image composition, e negli slider per la definizione dei colori; preview dei materiali tramite mappatura su di un cubo; funzioni di copy/paste per gli attributi di superficie direttamente dalle preview di esempio.

Animazioni:

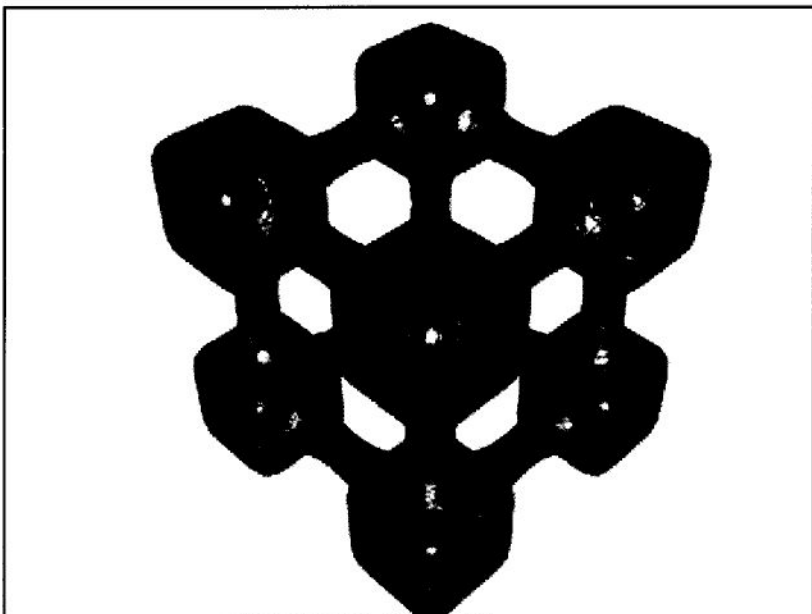
-MetaMation: metodo di animazione in grado di smussare (tramite Metaform) un oggetto durante l'animazione.
-Migliorie nella gestione dei Bones: introdotti Joint Compensation e Muscle Flexing.
-Migliorie nella cinematica inversa: possibilità di usare goal obj attivi e di influenza regolabile.
-Multiple Target Object Morphing.
-Zoom interattivo della Camera.
-Regolazione interattiva del Cone Angle (per le Spot Light) Modeler:
-Supporto delle librerie OpenGL per la preview solida degli oggetti rispettando di alcuni attributi di superficie.
-Metanurbs: modellazione poligonale "assistita" da curve parametriche NURBS
-Metaballs plug-in
-Metaform2 plug-in
-Novo tool per la modellazione con Spline
-Editing di superfici direttamtente nel Modeler
-Supporto della tavoletta grafica
-Tool per l'inserimento di fattori casuali nelle funzioni Bevel e Array
-INTRODUZIONE DEL DATA SHARING TRA MODELR E LAYOUT (già esistente da anni su Amiga)
-Migliorie nella gestione di Font True Type
-Incremento nella velocità del redraw grafico
-Nuovo Lasso Zoom

Plug-In:

-LWpanels
-Motion Effector
-Inherit Rotation
-Jitter Motion
-Parent Bone
-Parent Camera
-Parent Light
-Displacement Map Effector
-Lazy Points
-Matemation
-Blotch
-CelShader
-SurfBlurShaded
-Storyboard
-Film Expand
-4X Storyboard
-Image List
-Motion Dump
-ImpSurf 3D
-Rotate Any Axis
-Rotate HPB
-Super Quadric
-Translator 3D Options
-Add Metaball
-Auto Patcher
-Auto Patcher MK
-Converge Points
-Fast Triple Fan
-Fast Triple Traverse
-Make Double Sided
-Meta Ball
-Meta Form 2
-Power Texture
-Power View
-Reduce Poligons
-Rest on Ground
-Rotate About Normal
-Rotate Arbitrary Axis
-Rotate to Ground
-Rotate to Object
-Surf Fuzz Shaded
-ZOR
-Blur filter
-Convolve
-NTSC/PAL Legalize
-Special Buffer
-Surf Blur Filter
-Surf Fuzz Filter
-Watermark
-Flic Saver

Rendering:

-Nuova CEL Animation
-Nuova classe di Plug In per nuovi effetti di rendering e modellazione
-Nuovi parametri per le Lense Flare
-Proiezione di immagini bitmap attraverso le Spot Light

Prodotto disponibile presso:
DB-Line Srl
V.le Rimembranze 26/C
Biandronno (VA)
Tel. (0332)76.80.00
Fax. (0332)76.72.44
Email info@dbline.it
URL: http://www.dbline.it

Imagine 5.0 !

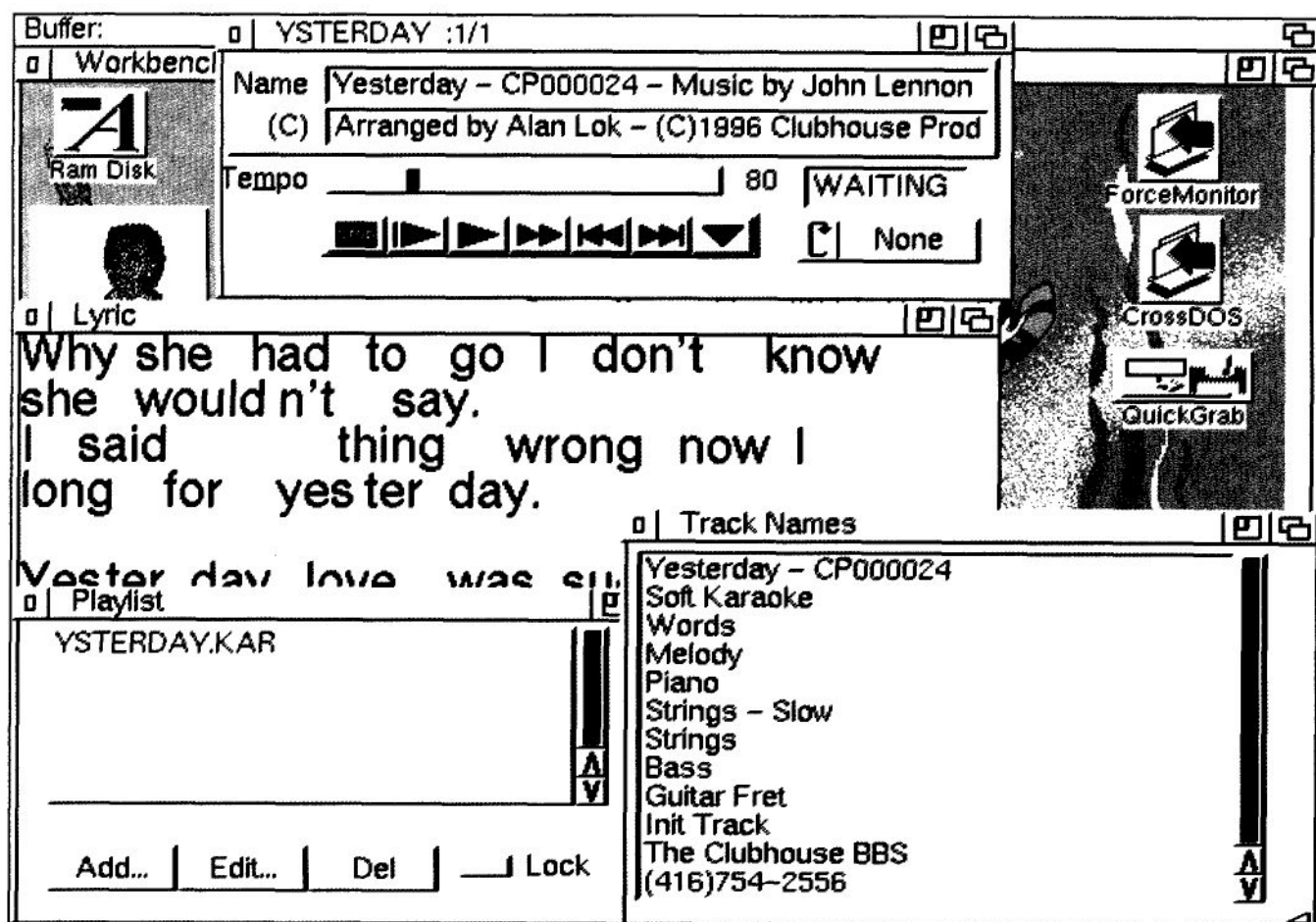
di ***Alessandro Tasora***

Non è passato molto tempo dalla commercializzazione di Imagine 4.0, e già la Impulse annuncia l'imminente arrivo di **Imagine 5.0**, con un prezzo di upgrade di 100 dollari.
La politica commerciale di questa software house è sempre stata al centro di polemiche per via delle molte promesse non mantenute: parecchie funzioni, fre le quali le soft-shadows e la modellazione spline, erano state reclamizzate per la versione 3.0, ma soltanto nella successiva 4.0 sono state implementate (e talvolta neppure in modo soddisfacente).
Imagine ha giocato un ruolo importante nella storia della grafica 3D su Amiga, e tuttora molti utenti (fra i quali anche noi) ne apprezzano la qualità di rendering così come la nutrita schiera di utility, programmi di conversione, textures procedurali e prodotti di supporto di terze parti, che sono proliferati proprio in virtù del gran numero di utenti di questo programma. Inoltre ricordiamo che il "rendering engine" di Imagine possiede ancora un modello di ray-tracing fra i più veloci, a pari qualità e complessità della scena, se confrontato coi diretti concorrenti Lightwave (il quale dispone di ray-tracing adattivo contestuale, e quindi è più orientato al rendering z-buffer) o Real 3D (che presenta la miglire qualità di resa sebbene a scapito di tempi di calcolo davvero elevati nel caso di scene complesse).
Ebbene, dopo aver spezzato alcune lance a favore di Imagine, passiamo all'aspetto più fastidioso della versione attuale: la gestione della grafica dell'editor non avviene secondo lo standard Intuition, pertanto l'uso di Imagine con le schede grafiche per Amiga risulta poco affidabile e nemmeno tanto veloce.

Ecco che a questo punto possiamo svelare la grande novità della versione 5.0: finalmente Imagine userà le librerie CybergrafX (il futuro standard grafico di Amiga per la gestione di schede e chipset). Speriamo che con questo abbiano anche riscritto la GUI (Graphical User Interface) dell'editor, che attualmente presenta scomodi pulsanti e file-requester non-standard.
La seconda grande novità consiste nell'introduzione di un front-end Arexx. Finora quest'apertura era stata rimandata "per l'eccessivo impegno richiesto" (parole della Impulse), ma ora i programmatori hanno preso atto dell'importanza di fornire un linguaggio di programmazione tramite il quale l'utente evoluto possa creare animazioni e funzioni personalizzate. Questo colma un importante divario che si era creato nei confronti di Lightwave (che da anni gestisce l'Arexx) e Real 3D (che gestisce sia Arexx che il linguaggio interno Forth-RPL, compilabile).
Le novità sono terminate. Sono soltanto due, ma preferiamo così: troppe volte la Impulse aveva promesso funzioni di scarsa utilità tralasciando le più importanti, mentre crediamo che la gestione di un linguaggio di programmazione (l'Arexx) e l'adesione ad un vero standarg grafico siano funzioni di primaria importanza.
A Minneapolis, i programmatori di Imagine ribadiscono l'intenzione di continuare a supportare la versione Amiga (intenzione che sembrava affievolirsi negli ultimi tempi, fino a quando la comunità Amiga ha fatto sentire la sua presenza, con soddisfazione di Impulse), mentre procede parallelamente lo sviluppo di Imagine per piattaforma PC, laddove la novità consisterà nel funzionamento sotto Windows e non più sotto DOS.

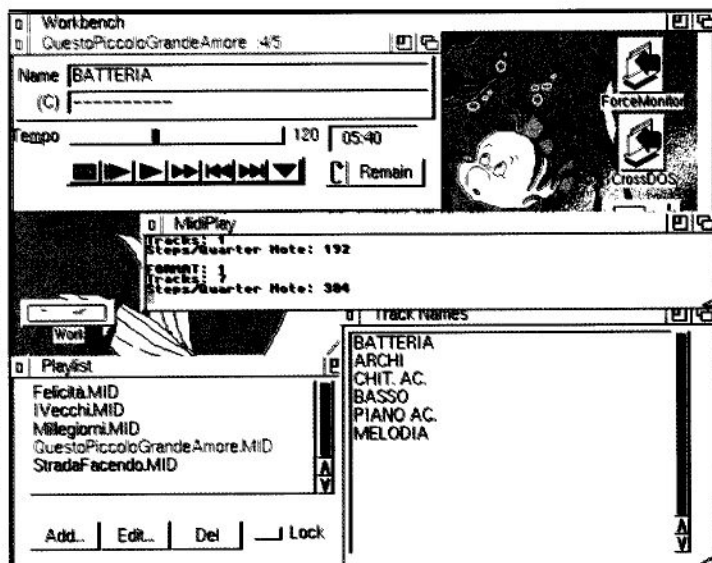
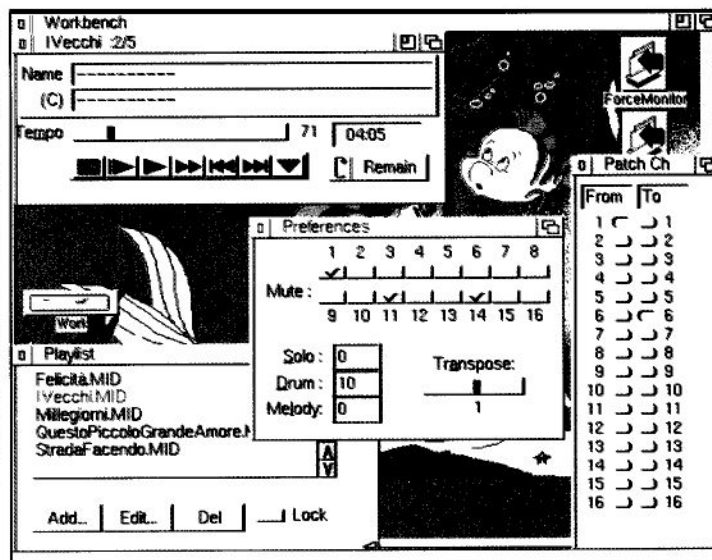
Impulse, Inc.
8416 Xerxes Ave. North,
Mpls, MN 55444 -
USA

Veni, vidi, Midi!

Direttamente da Internet un Player di file MIDI veramente eccezionale!

MidiPlay v2.65b

di **Marco Milano**

Qualche mese fa abbiamo recensito delle Utility MIDI (dedicate a Deluxe Music 2), e ricorderete che nonostante la buona qualità di queste, il prezzo di circa 80.000 lire ci aveva creato molte perplessità sulla validità di un acquisto. Quando invece ci si presenta una Utility MIDI di grande potenza, liberamente scaricabile da Internet o dai CD presenti su EAR, ed il cui costo è rappresentato da un regalo all'autore, non possiamo che essere entusiasti. L'Utility di cui stiamo parlando è "MidiPlay", realizzata da Janne Syvaniemi e giunta alla versione 2.65b del 15 Aprile 96. Come vedete, trattandosi di un programma proveniente da Internet abbiamo il vantaggio di poter entrare in possesso

In alto, notare l'indicazione del tempo rimanente alla fine del brano. Al centro, la finestra con i parametri MIDI "Meta Events". In basso, la finestra con i nomi delle Tracce e quella con la lista dei brani in esecuzione.

Potenti funzioni di MidiPlay: la finestra con lo slider di trasposizione in tempo reale e le opzioni di Muting sui Canali MIDI, e la finestra che permette di redirigere l'Outpul MIDI da un canale all'altro.

di versioni aggiornatissime, appena vengono realizzate dall'autore.

MidiPlay è un programma per ascoltare i file MIDI (Karaoke-compatibile), che si stacca nettamente dai soliti "Player", limitati nelle funzioni, affetti da pesanti bug, oppure troppo costosi (ad esempio l'italiano "SuonaMIDI", limitato ed instabile nella versione Shareware e abbastanza potente ma decisamente costoso in quella commerciale). Qui siamo di fronte ad una miriade di funzioni, che andremo a sviscerare nel prosieguo dell'articolo, ed il prezzo può aggirarsi intorno alle 30.000 lire: l'autore infatti chiede per la registrazione un "regalo", ed esprime la sua preferenza per un Compact Disc di "buona musica".

In cambio otterremo anche l'invio di un ToolKit aggiuntivo, formato da un Mixer, un Keyboard Editor e due convertitori, "Midi2Text" e "Text2Midi". Il ToolKit è in continuo aggiornamento, e sono in arrivo altri componenti, tra cui un Editor di campioni audio.

Ma andiamo ad analizzare le potenzialità del programma principale.

Installazione e requisiti

Il software è compattato in un file "LHA", decomprimibile con svariate Utility o direttamente con Directory Opus, dalle dimensioni di 122K. Può essere scaricato direttamente dal sito dell'autore in Finlandia, ma abbiamo avuto dei problemi di lentezza e di corruzione del file, dunque è consigliabile scaricarlo da uno dei numerosissimi siti Aminet, dove è presente nella Directory "mus/midi" con il nome "midiplay265b.lha".

La versione 2.31d è stata pubblicata sul CD Aminet 7, che EAR ha accluso come primo della nostra serie di CD-ROM nel numero di Ottobre 1995. La versione 2.58 è invece presente sul CD Skylink I, pubblicato con EAR di Novembre 95.

Infine, la versione 2.63b è stata pubblicata sul CD Skylink III con EAR di Febbraio 96.

Una volta scaricato, basta scompattarlo sul proprio Hard Disk e verrà creata una Directory "MidiPlay" in cui troveremo tutto il necessario. Il programma è già pronto per funzionare, a parte la necessità di copiare due Librerie dalla Directory "MidiPlay/libs" alla Directory "LIBS:" del nostro Sistema. L'occupazione totale di spazio sul nostro HD sarà di circa 280K.

I requisiti per l'utilizzo di MidiPlay 2.65b sono rappresentati da un qualunque Amiga, una interfaccia MIDI ed un Expander o Tastiera MIDI per ascoltare i file. Sugli Amiga più lenti (500,600 e 2000 non accelerati) è possibile avere qualche ritardo con i file MIDI più complessi, ma si può ovviare a questo con l'opzione di timing tramite CIA.

Le potenti caratteristiche

Le caratteristiche sono tantissime, tra cui alcune veramente innovative: lettura di file MIDI Type 0 ed 1 (con possibilità di stampa dei contenuti), interfaccia totalmente a finestre per la gestione di trasposizione, "muting" e "soloing" delle tracce, variazione in tempo reale del tempo di esecuzione, filtro su eventi specifici (Pitch Bend, Program Change o SysEx), sincronizzazione anche da unità MIDI esterne, Merge tra esecuzione MIDI ed esecuzione live da tastiera.

Abbiamo poi una porta ARexx con più di 100 comandi disponibili, per un totale controllo via Script. E' possibile creare "PlayList" personalizzate, con cui decidere una serie di file MIDI da eseguire in sequenza, senza dover caricare i singoli file volta per volta.

Sono presenti delle finestre contenenti i nomi delle tracce, la durata del file in secondi o in battute, ed addirittura

il tempo rimanente sino al termine del brano, come nei più sofisticati lettori di CD!

Inoltre, per chi non dispone di uno strumento compatibile General MIDI, sono presenti dei "Map File" che permettono di decidere le esatte corrispondenze tra suoni e Patch MIDI per ogni file eseguito, con alcune Mappe già fornite per alcuni Expander.

Infine, anzi "dulcis in fundo": il supporto per il Karaoke!

Midi Play può leggere e presentare a video in finestra i testi eventualmente contenuti nei file MIDI, ed illuminare le parole a tempo come nel vero Karaoke.

Sono supportati ambedue i principali metodi di realizzazione dei testi in un file MIDI: Soft Karaoke e Lyrics Event, ed è possibile decidere quale Font utilizzare.

Andiamo dunque a provare "sul campo" tutte queste interessantissime funzioni.

Musica, maestro!

Biclicchiamo sulla bella icona del programma, raffigurante un pentagramma con note ed un cavetto MIDI, ed appare la finestra principale, contenente i controlli di riproduzione (Stop, Play, Play dall'inizio, FF, Rew), un gadget per alternare le indicazioni di tempo totale, rimanente o battute, uno slider per modificare in tempo reale la velocità di esecuzione, e due campi contenenti il nome del brano ed il Copyright dell'autore. Il programma apre le sue finestre direttamente sul Workbench, ed utilizza il Font da noi selezionato per quest'ultimo.

Tramite pressione del pulsante destro appariranno quattro menu a tendina: Project, Frunctions, Setup e Windows.

Il primo contiene le funzioni di caricamento file, aggiunta alle PlayList e caricamento/salvataggio di queste.

Il secondo presenta le funzioni di Reset, All Notes Off, gestione del buffer e Refresh delle parole. Il terzo è dedicato al Setup, con miriadi di opzioni che analizzeremo più avanti.

Il quarto serve a selezionare le finestre che vogliamo avere sullo schermo: Nomi delle Tracce, Parole, PlayList e Mixer: è infatti possibile gestire un Mixer MIDI tramite questo programma!

Una dotazione di tale completezza ci lascia addirittura interdetti, essendo a livelli superiori a buona parte dei prodotti commerciali.

Dopo questo panorama, apriamo le finestre Nomi Tracce e PlayList, e andiamo a caricare il primo file MIDI: appena caricato, appaiono i nomi delle varie tracce nell'apposita finestra, e l'esecuzione parte immediatamente, con indicazione esatta dei tempi totale, rimanente alla fine del brano e delle battute che lo compongono: ottimo!

Soprattutto l'indicazione del tempo restante alla fine del brano risulta utilissima, in quanto appena caricato un brano abbiamo immediata visualizzazione della sua durata in minuti e secondi.

Andiamo poi ad aggiungere brani alla PlayList, tramite il comodo gadget "Add", e testiamo le funzioni di "Juke-Box MIDI": anche queste funzionano senza problemi, e possiamo tranquillamente preparare una compilation di brani da ascoltare per poi dedicarci ad altro in perfetto multitasking, mentre MidiPlay provvede a caricare ed eseguire un brano dopo l'altro, allietando il nostro lavoro.

Addirittura è possibile il "fading" automatico al termine di un brano, e grazie alla possibilità di multiselezione, tenendo premuto il tasto Shift possiamo aggiungere interi gruppi di file alla PlayList con eccezionale rapidità!

L'esecuzione di file MIDI di svariata lunghezza e complessità non ha mai dato problemi di selezione degli strumenti o di ritardi temporali, a differenza di molti altri Player MIDI.

Le funzioni

Le funzioni disponibili sono numerosissime: ecco le nostre impressioni su tutte quelle che abbiamo testato.

Oltre ai nomi delle tracce ed alle informazioni sulla durata del brano, è possibile aprire una finestra di "File Info" che mostra il formato del file (0/1), il numero delle tracce, e la risoluzione con cui il Sequencer ha realizzato il brano (ad esempio 192 ppq per Bars&Pipes, 384 ppq per KCS).

Lo slider del tempo di esecuzione funziona perfettamente: basta spostarlo con il mouse, ed al momento del rilascio il tempo di esecuzione cambierà immediatamente. Inoltre, nel caso il brano in riproduzione contenesse delle variazioni di tempo, i cambiamenti saranno visualizzati in tempo reale da spostamenti dello slider e variazioni del valore numerico.

Un'altra interessante opzione è la possibilità di visualizzare i Meta Events di ogni traccia: otterremo la tonalità del brano, il tempo (414, 618 ecc.), la relazione tra valori delle note e ticks MIDI, ecc.

Ma l'opzione più potente è probabil-

About MidiPlay 2.65b

Nome Prodotto: MidiPlay 2.65b

Prodotto da:
Janne Syvaniemi
Everstinkuja 5 B 41 FIN-02600 ESPOO (Finlandia)
Tel (ufficio): +358 0 502 7187 - Tel (casa): +358 0 512 4597
E-mail: csjasy@uta.fi

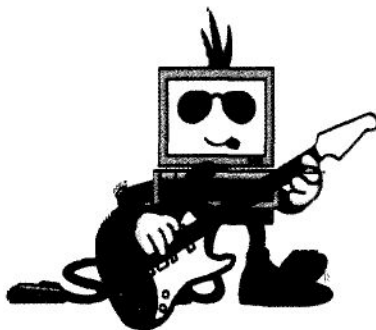
Distribuito da:
reperibile su Internet (http://www.uta.fi/~csjasy/amiga.html), Aminet o sui CD-ROM di EAR.

Prezzo: GiftWare (regalo preferito un CD audio).

Configurazione richiesta:
Qualunque Amiga, interfaccia MIDI, Expander o Tastiera MIDI.

A favore:
Innumerevoli funzioni spesso introvabili altrove, stabilità, comodità di utilizzo come Juke-Box, lista eventi MIDI, informazioni sul tempo rimanente, slider/metronomo, Transpose, Karaoke, "prezzo" basso.

Contro: Necessità di doppia pressione Stop per terminare ascolto, mancanza controllo Volume nel programma principale.

mente la visualizzazione in tempo reale di tutti gli eventi MIDI, attivabile tramite il menu Setup: in una finestra scorreranno tutti gli eventi MIDI che passano per l'interfaccia MIDI (note, Program Change, Pitch Bend, ecc.), una caratteristica presente solo nei Sequencer più potenti.
Abbiamo poi delle funzioni simil-CD, come l'esecuzione Random dei file MIDI presenti nella PlayList, o l'utile "Intro Play", che esegue solo l'inizio di tutti i brani della lista, permettendoci una vera e propria "Preview audio" di affollate Directory colme di file MIDI!
Quest'ultima funzione è di quelle "pericolose", ovvero potrebbe provocare fastidiosi incidenti come note "appese", suoni sballati (presi dal brano precedente), pedale che crea aloni dove non dovrebbe, visto che passare in pochi secondi da un brano all'altro crea spesso difficoltà ai programmi MIDI. Invece, MidiPlay si è comportato egregiamente durante i "tour de force" cui l'abbiamo sottoposto, eseguendo Intro Play di decine di brani.
Ed eccoci ad una funzione che nessuno di voi si aspetterebbe: la quantizzazione.
Con MidiPlay è addirittura possibile quantizzare il file MIDI in esecuzione, come con il Tool "Quantize" di Bars&Pipes posto in uscita, ovvero senza modificare i dati MIDI originali. Certo, non possiamo decidere noi il livello di quantizzazione, ma il programma si occupa di quantizzare automaticamente arrotondando al più vicino multiplo dello step base. In pratica, l'effetto è quasi inavvertibile, ma l'attivazione di questa opzione riduce il lavoro della CPU e permette di ascoltare senza ritardi anche file MIDI complessi su A500/600/2000 base.
Altro punto di forza è la completa implementazione Arexx: tramite Script (di cui sono forniti degli esempi) è possibile far fare quasi tutto a MidiPlay, e controllarlo tramite altri programmi, ad esempio utilizzandolo come Player MIDI da Directory opus.
Interessante anche l'opzione di redirezione dei canali MIDI: possiamo decidere di spedire i dati destinati al Channel4 al Channel6, e così via.
Ma ancor più interessante è la funzione di Traspose: uno slider permette di trasportare in tempo reale l'intero brano, utilissimo per adattare i brani Karaoke alle voci dei nostri amici!

I difetti sono veramente pochi: il più fastidioso è il fatto di dover premere per due volte il pulsante di Stop per tacitare immediatamente il nostro Expander: premendolo una sola volta il suono rimane prolungato indefinitamente, in quanto non viene inviato un messaggio "All Notes Off" sinché non premiamo per la seconda volta.
Un'altra cosa che sarebbe utile inserire nel programma principale è uno slider per il volume globale di riproduzione, senza la necessità di ricorrere al Mixer.

Il Karaoke

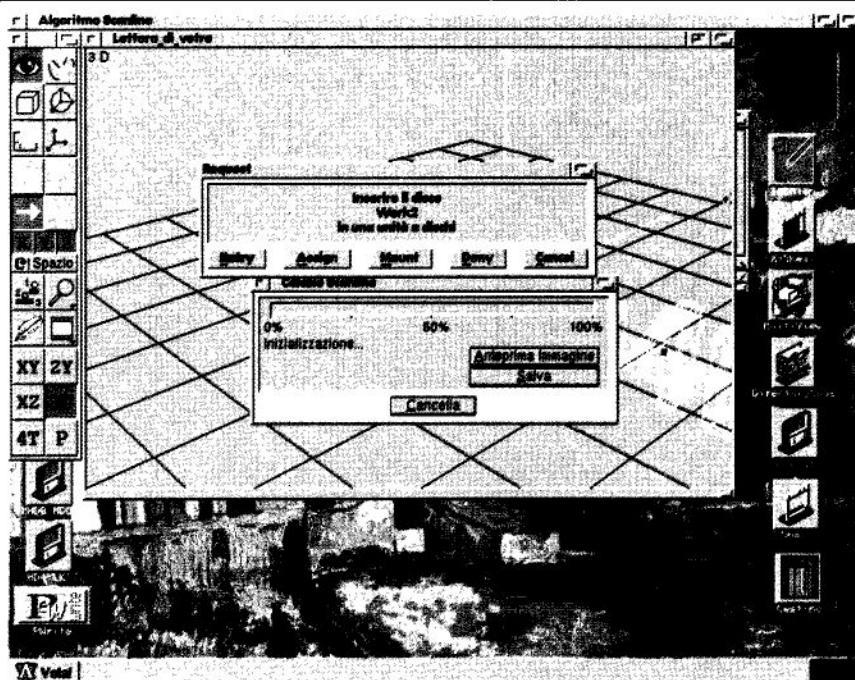
Infine, la funzione Karaoke: l'abbiamo testata con numerosi file MIDI SoftKaraoke scaricati da Internet, ed ha funzionato alla perfezione.
I file vengono eseguiti normalmente, ma nell'apposita finestra "Lyrics" vengono mostrati i testi dei brani, ordinatamente divisi per strofe, e le parole si illuminano a tempo con la musica.
Per le serate con gli amici, è possibile cambiare il Font delle parole (tramite ToolType dell'icona di Midiplay) in modo da renderlo leggibile anche a grande distanza.
Due parole vanno spese a favore di chi non avesse ancora sentito parlare del SoftKaraoke: si tratta di un'estensione del formato Standard MIDI File, che inserisce all'interno dei file General MIDI i testi dei brani.
I riproduttori compatibili con questi file, la cui estensione è ". K A R invece del consueto ". MID", saranno in grado di visualizzare le parole, mentre gli altri programmi MIDI vedranno i file come normali file GM (talvolta è necessario cambiare l'estensione in ". MID" per renderli riconoscibili, soprattutto su piattaforme non-Amiga).
La cosa è veramente ben realizzata: le parole si illuminano con un sincronismo perfetto e sillaba per sillaba, con una precisione molto superiore al Karaoke che eravamo abituati a vedere in TV od ai sistemi domestici, in cui il testo si colora progressivamente e non sillaba per sillaba, perdipiù con una sincronizzazione con la musica nettamente inferiore a quella permessa dal MIDI.
MidiPlay apre dunque un intero nuovo campo agli utenti Amiga, essendo attualmente l'unico Player per la nostra macchina a supportare questi formati (e comunque anche tra le altre piattaforme questi Player si contano sulle dita di una mano: uno solo per Windows 95, uno per Macintosh, un paio per Windows 3 ed MS-DOS).

Conclusioni

Si tratta di un programma per molti versi eccezionale: la potenza delle funzioni e l'ottima implementazione, la flessibilità e le grandi possibilità di personalizzazione, tutto concorre a fare di questa utility un ottimo Player MIDI. Non ultima, la stabilità: abbiamo sottoposto a multitasking spinto il nostro Amiga mentre MidiPlay continuava tranquillamente a farci ascoltare i primi secondi di intere Directory piene di file MIDI, senza mai inchiodarsi o lasciare delle note "hanging".
L'entusiasmo per questo programma è giustificato pienamente dalla presenza di funzioni veramente inaspettate in una utility di riproduzione file MIDI, e presenti solo su Sequencer blasonati, come la lista degli eventi MIDI in tempo reale, le informazioni sul tempo rimanente, lo sliderlmetronomo, la visualizzazione dei nomi delle tracce, il Transpose, i Map File, il Karaoke, ecc. Con l'aggiunta del Mixer e degli altri add-on che si ricevono registrandosi, otteniamo un completissimo ambiente che copre ampiamente qualunque esigenza di riproduzione MIDI, e che vediamo anche come utile complemento accanto ai Sequencer che non presentino tutte queste funzioni: utilizzare il proprio Sequencer per registrare i nostri brani e MidiPlay per eseguirli permette di avere sempre il massimo delle funzionalità. Concludendo non potete che precipitarvi al vostro Modem o approfittare delle nostre compilation su CD-ROM: probabilmente i nostri lettori più fedeli hanno già questa potente utility su CD e non lo sapevano!

Piccola nota su Maxon Cinema 4D

di ***Maurizio Bonomi*** *(ear@skylink.it)*

Nella recensione del prodotto della Maxon non ci siamo accorti di un piccolo ma fastidioso baco che "affligge" la versione italiana. Questo a causa di un programma (installato nel nostro computer) che permette di patchare e nascondere gli effetti di bachi simili. Il baco in questione è stato provocato da una grossa svista del traduttore italiano. Tutti, o quasi tutti, i tutorial presenti nella directory "scene" posseggono materiali con textures che "puntano" ad un path inesistente (per la cronaca: "Work2:MAXON-Cinema4D-Pro/texture/"). Questo causa spesso una serie di errori durante l'inizializzazione dei rendering, creando notevole fastidio all'utente. Per aggirare questo problema bisogna modificare i materiali incriminati (tramite il menu MODIFICA/GESTIONE MATERIALI) cambiando il path delle texture grafica. Per rendere permanete i cambiamenti bisogna ricordarsi di salvare l'intero progetto. Così abbiamo fatto noi. Invitiamo, dunque, i tecnici e i programmatori della Fractal Minds a correggere questa svista (non è poi così difficile, basta cambiare il path citato in 'texture/". per tutti i

materiali dei tutorial) nelle prossime copie del Cinema 4D. Anche per non pregiudicare l'alta qualità finale di questo prodotto... Agli utenti di questo programma, oltre a scusarci nuovamente per la svista, consigliamo di modificare e correggere solo i tutorial più interessanti, in modo da non perdere tempo (avete già da "impazzire" con i nostri tutorial!). Un altro invito agli utenti di questo programma: se i tutorial non vi interessano o li avete già provati tutti, passate subito al be-bop di questo mese! E buon lavoro...

Sempre più Maxon!

di ***Maurizio Bonomi*** *(ear@skylink.it)*

La Fractal Minds di Roma ha annunciato l'imminente uscita dei seguenti prodotti:

MAXON CINEMA 4 D V 3.1
MAXON CINEMA FONT
MAXON CINEMA WORLD
MAXON CINEMA TREE

Gli ultimi tre sono dei plug-in per il programma principale e sono TUTTI LOCALIZZATI IN ITALIANO. Per questi prodotti la Fractal Minds propone offerte particolarmente vantaggiose per gli utenti registrati di MAXON CINEMA, ma anche per chi li acquista tutti e tre. Il pacchetto completo viene venduto con il nome di MAXON SUITE. Per gli utenti del MAXON CINEMA 4D saranno inoltre disponibile i seguenti titoli:

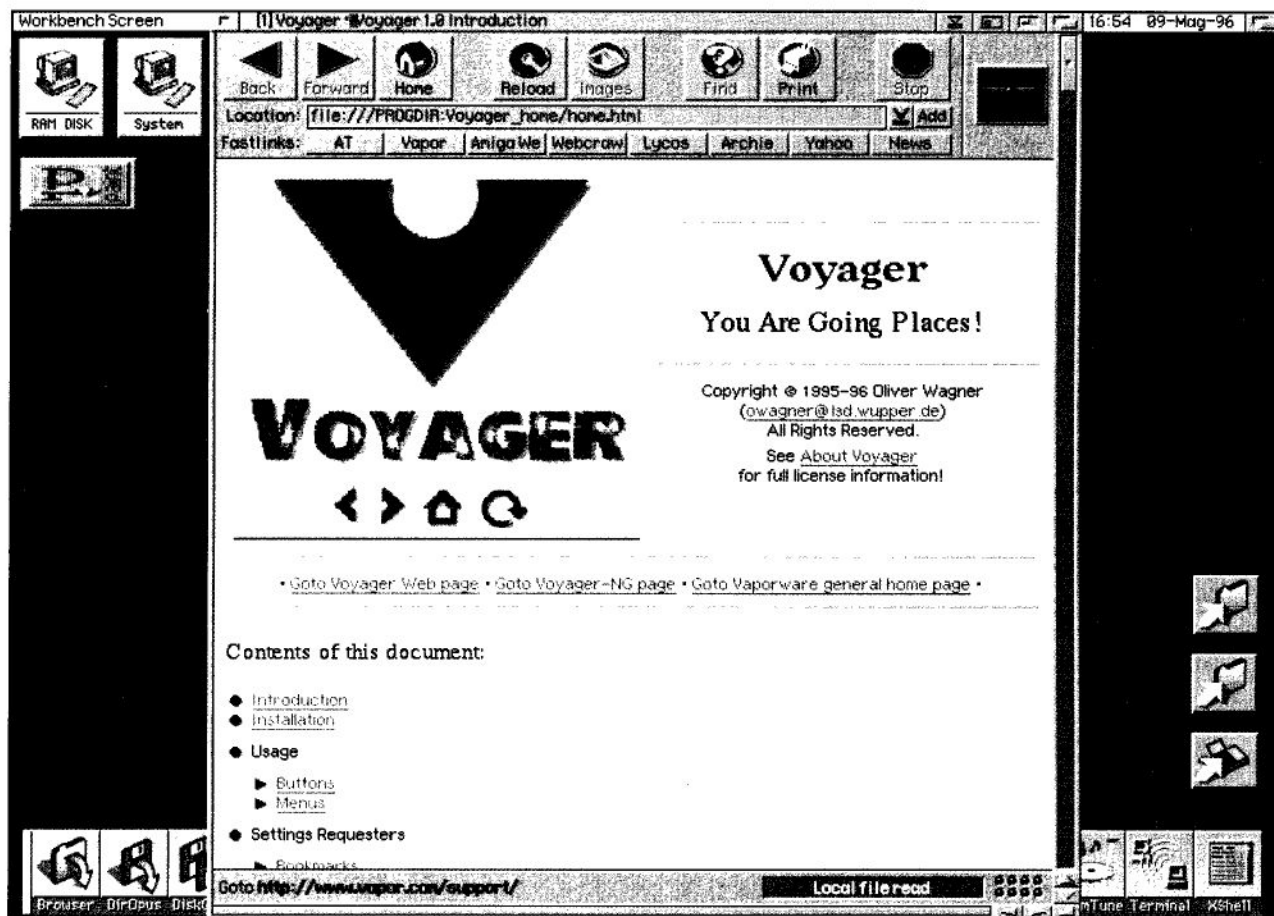
- "Effetti Speciali 3D con Maxon Cinema 4D" di Frank Hermann (anche questo tradotto). E' un ottimo libro che prende l'utente di MAXON CINEMA 4D PRO "per mano" e lo porta ad una conoscenza abbastanza approfondita del programma (una sorta di BE-BOP gigante), con consigli e trucchi vari utili per sia l'apprendimento che per un successivo approfondimento. E' composto di circa 280 pagine con floppy allegato e sarà in vendita a circa Lit. 65.000, o in "bundle" con il programma a circa Lit. 45.000

- "CINEMA STUDIO" è un tutorial interattivo (su CD-ROM) sempre su MAXON CINEMA 4D e consta di circa 650 MB di materiali, texture, animazioni, etc ed è un altro valido complemento all'uso del programma della MAXON. Questo prodotto è chiaramente dedicato a chi ha già raggiunto una certa dose di "famigliarità" con il programma. Il suo prezzo dovrebbe essere intorno alle Lit. 50.000, e a Lit. 40.000 in "bundle" con MAXON CINEMA.

A tutti i fedeli "discepoli" della rubrica di MAXON CINEMA promettiamo a breve una recensione dei prodotti succitati. Rimanete sintonizzati su queste pagine... Per ulteriori informazioni contattare direttamente la Fractal Minds a questo indirizzo:

Fractal Minds
Via Principe Eugenio, 23
00 185 Roma
Tel.(06)44.64.562
Email. mkohler@agora.stm.it

Cosa c'é di nuovo "a livello internet" ?

Secondo appuntamento con questa speciale rubrica dedicata a tutto ciò che riusciamo a carpire dalla "rete". Novità da Aminet, rumori e news varie, nuovi siti e nuovi servizi; tutte informazioni utili a chi "lavora" (ma non solo) con il nostro beneamato computer.

Ed ecco la vera novità del mese: Voyager. Questo si che è un browser!!!

Host Contacted

di **Maurizio Bonomi** (ear@skylink.it)

Questo appuntamento di Host Contacted è decisamente più magro del precedente a causa di un imprevisto: l'autore è stato "colto" da una stupida quanto noiosa malattia che lo ha costretto a letto più di due settimane. Per questo motivo le news sono si fresche, ma non approfondite (il tempo è sempre tiranno). Questo è quello che succede quando si possiede un account internet fuori casa (e cioè in università)! Ora, bando alle ciance... Le novità di questo mese sono ottime e dimostrano quanto sia vivo il mercato software Amiga. I fatti recenti riguardanti Amiga Technologies, la VISCorp e tutte le operazioni commerciali che le hanno viste protagoniste, hanno movimentato la comunità Amiga (programmatori, sviluppatori e appassionati) provocando un certo "scossone" nelle parti che cominciavano ad andare in letargo. Quella scossa ha dato vita a nuovo software, nuovi servizi internet, nuovi siti e nuove iniziative. Gli utenti Amiga sono vivi più

che mai e, nonostante l'apparente latitanza del settore hardware (soprattutto qui in Italia grazie alla "multimediale" ignoranza di "qualcuno") sentono, credono e vogliono il cambiamento. Amiga è giunta ad un punto di svolta; uscire dal coma o morire per sempre. Uscire dal coma significa presentarsi come macchina più che valida, concorrenziale e fortemente appetibile. Per fare questo occorre nuova tecnologia, nuovi sviluppi, nuove politiche di marketing e un riassetto generale del rapporto rivenditore/acquirente. La VISCorp sembra avere le idee chiare ed è già partita con il piede giusto... Andate avanti e scoprirete perché.

Ancora Voyager.. notate i requester. Sono tutti asincroni !!!

Novità Amiga Technologies

La prima grande notizia (che non è una novità, ma è comunque di importanza fondamentale) riguarda il sito **The Amiga** WEB. Quanti di voi (di solito universitari) hanno sofferto durante i collegamenti, sorbendosi transfer rate tipo "bradipo" (fino a 1 byte al secondo) con il sito **www.cucug.org?** Noi siamo tra quelli... Ora non dobbiamo più soffrire in quanto **The Amiga** WEB ha trovato il suo partner italiano: Video on Line. All'indirizzo :

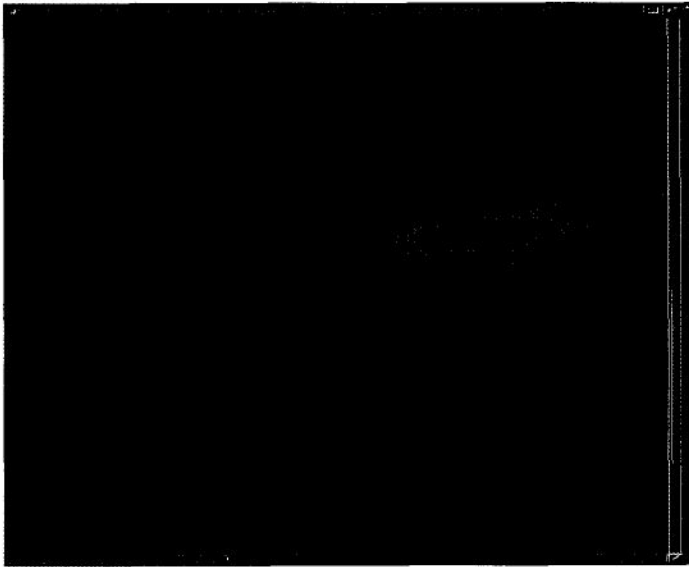
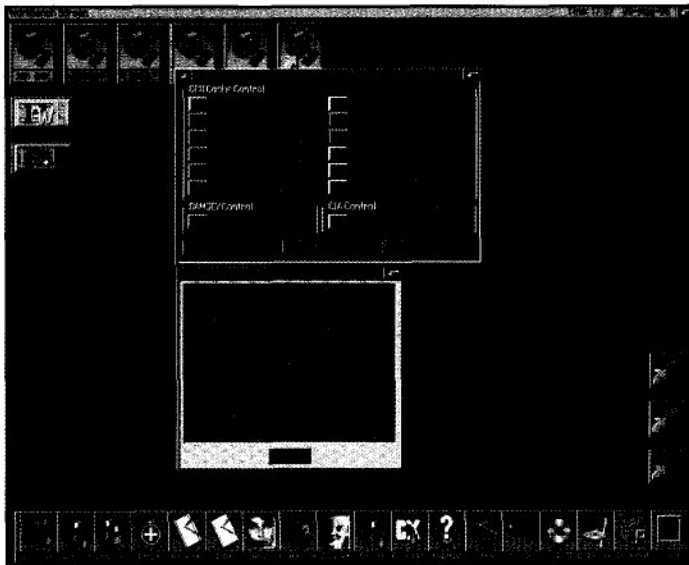
http://www.vol.it/mirrors/amigaweb/

trovate il mirror COMPLETO del famoso sito. L'unica differenza con l'originale è che tra noi e il WEB non ci sono più quelle migliaia di chilometri di oceano...

CyberShow versione 7.0 per i possessori dei schede con librerie CyberGfx..

Esaminando l'area delle news troviamo tutta la cronaca del caso VISCorp, alcuni annunci di una futura convention organizzata dalla nuova proprietaria di Amiga (forse a Toulouse in Francia) e un'interessante intervista di Petro Tyschtschenko rilasciata ad Amiga Magazin (una rivista tutta in "deutsch"). Il testo contiene dichiarazioni importanti ed estremamente ottimistiche. Sembra che la vendita da parte di ESCOM dell'Amiga Technologies fosse stata pianificata diverso tempo prima in accordo con Tyschtschenko e con il resto della dirigenza di Bensheim. VISCorp ha "sganciato" la bellezza di 40 milioni di dollari (circa 60 miliardi di lire) per acquistare società (dipendenti inclusi), brevetti, prodotti e componenti. Le intenzioni della VISCorp sono più che confortanti; nuovi Amiga, nuovo rapporto con gli utenti (tramite internet), apertura verso l'enorme mercato USA (la casa è di Chicago) e concessioni (sotto pagamento) dei tanto agognati brevetti. Una notizia più che confortante riguarda quel mostro dell'Amiga Walker (in copertina per la gioia dei vostri occhi). Non verà più venduto con QUEL case ma con un case "umano", e si chiamerà con il tradizionale nome amighista: Amiga A???? (forse 1300?). A fine intervista il "nostro" presidente si dichiara ottimista e soddisfatto, la VISCorp è un'azienda seria e con tanto capitale a disposizione. L'Amiga Technologies rimarrà in Germania e si avvalerà di due "nuovi" collaboratori esterni: Andy Finkel e Dave Hayne! Già sentiti questi nomi...vi pare?

La seconda novità interessante "acchiappata" dalle pagine di questo luccicante MIRROR riguarda proprio la VISCorp. La giovane società di Chicago (diretta da diversi amighisti incalliti), come già detto, vuole allacciare un rapporto diretto (via internet) con gli amighisti in giro per il mondo. I veicoli di questo rapporto saranno il sito The Amiga Web e il loro WEB. Ora che Amiga è diventata "cosa loro", VISCorp vuole sapere cosa vogliamo da loro, per il prossimo futuro, noi utenti. Un intrapendente canadese ha preparato e postato su Amiga Web un que-

CyberShow alle prese con un bello zoom in finestra. Niente male!

SystemPrefS versione 3.7.. per chi vuole avere "in pugno" il suo 68060!

stionario da rispedire alla VISCorp. Noi lo abbiamo scaricato, compilato e rispedito. Se volete dire la vostra e contribuire ad amplificare la voce degli altri amighisti dovete compilare questo questionario. E' necessario possedere o avere un amico che possiede un account su internet in quanto il questionario va spedito via E-Mail. In attesa di nuovi sviluppi e di nuove news possiamo passare al settore software dove le novità sono molte e importanti. Facciamo un saltino su Aminet...

Novità software su Aminet

Il mese di Aprile (fino ai primi giorni di Maggio) ci ha portato molte novità e molti aggiornamenti. Scorrendo il file RECENT di Aminet facciamo il primo interessante incontro. I navigatori di internet non potranno che giore nello scoprire la disponibilità del mitico Voyager, il WEB browser definitivo per Amiga. Supporto diretto di tutti, ma proprio tutti, i TAG dell'HTML (sia il 2 che il 3), gestione completa delle FORM, gestione dei protocolli MAILTO:, FTP: e NEWS:, compatibilità piena con AmiTCP e interfaccia interamente costruita con la MUI versione 3.3. Noi lo abbiamo provato (archivio Voyager.lha). Cosa aspettate a provarlo anche voi ? Rimarrete sorpresi !

I programmatori incalliti e i coders più fanatici troveranno utile il programma ProASM v1.74 nell'archivio dev/asm/proasml74.lha. ProASM è un potente Macro assembler per la famiglia di processori 680x0 (anche il 68060). Anche i fans del nuovo linguaggio E troveranno diversi files di supporto alla programmazione (directory dev/e). Passando al settore delle devices troviamo un importante aggiornamento per i possessori di lettori CD-ROM IDE. Nella directory disk/cdrom troviamo una nuova versione del device Atapi contenuta nell'archivio Atapi_PnP-212.lha che consente di pilotare tutti i lettori CD-ROM per interfaccia di tipo IDE sia a livello dati che PhotoCD e CD audio.

Passiamo al settore giochi dove salta subito all'occhio (sono ben 10 files) l'uscita della demo di Fields of Battle 1.3 contenuto nei files game/demo/demofob*.lha. I files "pesano" circa 600-700 Kbytes l'uno!! Se ve la sentite di scaricarli... forse ne vale la pena.

Le directory di grafica offrono alcuni interessanti archivi. Tra gli oggetti 3D troviamo alcuni files di scena per il nuovo Cinema 4D (utili a chi segue i nostri tutorial): ad esempio **gfx/3dobj/poweramiga.lha...** indovinate cosa contiene ? Successivamente possiamo scaricare la nuova versione del CyberShow(ma solo se possediamo una scheda gestita tramite le librerie cybergraphics) contenuta nell'archivio **gfx/board/cybershow70a.lha.**Chi lavora con i programmi vettoriali può trovare utile il file gfx/conv/X-Trace_1_00.lha che contiene un convertitore e "tracciatore" di file bitmap in formato vettoriale. Non abbiamo potuto verificare quale sia il formato di output (é auspicabile l'EncapsulatedPostscript). Se vi interessa vale la pena di dargli un occhiata... tanto è shareware! Nelle stesse directory troviamo anche XFIG versione 1.10 nell'archivio gfx/edit/xfig10.lha, un porting di un programma di disegno vettoriale nato su macchine Unix. Il programma promette buone cose e pare funzionare meglio del vecchio XFIG portato da Terje Pedersen (quello che ha convertito anche il mitico XView e il grande e potente Fractint). Noi lo proveremo, magari in congiunzione con l'Xtrace trovato precedentemente. Nella directory gfx/misc troviamo due interessanti files: la nuova versione di ImageDesk(la 3.03; è un programma che consente di creare dei cataloghi delle proprie immagini sotto forma

di "thumbnail") e un programma per la gestione e il pilotaggio degli scanner SCSI dell'HP (rispettivamente **ImageDesk303.lha** e **ScanCenter.lha)**
I maniaci delle emulazioni e, soprattutto, gli studenti di Ingegneria non potranno fare a meno di scaricare il primo emulatore (versione 1.01) di **HP** 48 **S/SX/G/GX.** L'archivio che vi interessa è **misc/emu/Alcuinl_0l.lha.** E' inutile dire che se non sapete cos'é l'HP 48 potete evitare di scaricarlo... Gli amanti della "mela emulata" troveranno bytes per i loro chip nella nuova versione di **ShapeShifter.** Il grande programma di Bauer giunge imperterrito alla versione 3.5 continuando a stupire noi e ad umiliare i cugini dell'ortaggio colorato. Le novità introdotte sono parecchie (non abbiamo abbastanza spazio per elencarvele). L'unica molto importante è la parziale modifica del file **PrepareEmul** che dava dei problemi con alcuni settaggi dei KickTag (gestiti in maniera un po' sporca da molte schede acceleratrici). Nelle utility troviamo l'aggiornamento della commodity **Yak versione 2.12** (archivio **util/cdity/Yak-212.lha).** Questa utility racchiude diverse funzioni tipo gestione avanzata del mouse, no-click dei drive, gestione avanzata delle finestre e altre piccole patch per il Workbench. Siamo lontani dalle potenzialità offerte da **MCP** o **MagiCX,** ma rimane comunque un buon prodotto "senza pretese". Inoltre sono presenti i sorgenti in un archivio separato, in modo da permettere agli utenti avanzati di inserire migliorie e personalizzazioni. Per ultimo vediamo un'altro gradito aggiornamento: **SystemPrefs** versione 3.7 (archivio **util/wb/SystemPrefs37.Iha),** un utility molto gradita agli utenti di A3000 e A4000 magari pompate con il 68060. System Prefs permette di gestire e cambiare i bits del chip RAMSEY e lo stato delle CPU (tutte supportate 68060 compreso). Alcuni cambiamenti e/o settaggi permettono di ottimizzare l'uso delle risorse hardware e portano discreti aumenti delle prestazioni (soprattutto nella gestione delle RAM dell'A3000). E' bene comunque leggere attentamente le istruzioni in quanto "toccacciare" i bits del RAMSEY può risultare pericoloso sia per l'integrità software del computer che per la funzionalità hardware.

Conclusioni di rito

Anche per oggi Host Contacted è finita. Molti di voi potrebbero chiedersi l'utilità di annunciare software uscito ad Aprile su un numero che vedrà le edicole il mese successivo. Questo discorso vale per chi possiede un modem, un'account su internet, i soldi per la bolletta e la voglia di cercarsi il software. Per chi non possiede tutto ciò (soprattutto l'account) quest'iniziativa può essere utile in quanto presenta le novità introdotte nel mercato che verranno incluse nei successivi CD-ROM EAR SKYLINK o nelle collezioni Aminet. Infatti parte di questi software sarà disponibile all'interno dei nostri CD il mese stesso o al massimo nel successivo. Una serie di informazioni che vi eviteranno la fatica di "navigare" tra i README del CD alla ricerca dell'ultima utility o del tanto agognato aggiornamento. Agli altri possiamo dire che se sopportano un po' l'attesa possiamo fargli risparmiare la bolletta..
Arrivederci alla prossima...

Concorso Realsoft

http://www.realsoftint.com/rsi.htm

Ogni mese la Realsoft International (il distributore di Real 3D per il Nord America) promuove un concorso di computergrafica a tema fisso, al quale può partecipare chiunque, purché l'opera sia un rendering di Real 3D.
Il concorso è iniziato circa quattro o cinque mesi fa con l'apertura del sito WWW di Realsoft Int, e l'idea è stata subito copiata anche da altre software house concorrenti, Il tema del mese scorso era 'liquidi e contenitori di vetro", quello del periodo della stesura di quest'articolo è "occhiali (da sole e normali)", mentre per il mese prossimo l'argomento è "musica: tutto ciò che vi riguarda, dagli strumenti ai complessi (escluso scritte e logo)", e a nostro avviso è uno degli spunti più interessanti. Tuttavia, nel momento in cui leggerete quest'articolo, il termine per la presentazione delle opere sarà quasi scaduto, anche se gli organizzatori concedono più di un mese di tempo per la realizzazione della propria immagine. Quindi il nostro consiglio è quello di procurarsi un accesso Internet e di informarsi direttamente presso il sito: (in fase di ampliamento). Qui troverete indicazioni riguardo ai termini utili, il tema del mese ed i vincitori delle scorse edizioni.
Inoltre potrete scaricare le vostre immagini nel sito FTP di Realsoft International: "ftp.win.net"
(directory readable/real3d/incoming/.)
Nei prossimi mesi pubblicheremo le immagi-

L'appuntamento didattico

Continuiamo nella puntata odierna sulla programmazione di Amiga in "C" con la descrizione delle routine grafiche.

```
KingCON
Error 200: Out of memory!!

slink failed returncode 103
5.Workbench:Documents/Articoli/Giugno1996/ImpProgrammare18/Listati>
5.Workbench:Documents/Articoli/Giugno1996/ImpProgrammare18/Listati>
5.Workbench:Documents/Articoli/Giugno1996/ImpProgrammare18/Listati>
5.Workbench:Documents/Articoli/Giugno1996/ImpProgrammare18/Listati> assign t: sd
h0:trash
5.Workbench:Documents/Articoli/Giugno1996/ImpProgrammare18/Listati> list
SCOPTIONS                       37 ----rwed Today     12:50:25
Listato1.lnk                    90 ----rwed Today     13:23:51
Listato1.info                 1658 ----rw-d Today     13:05:10
Listato1.o                    3660 ----rwed Today     13:23:51
Listato1.c                    4606 ----rwed Today     12:57:52
5 files - 28 blocks used
5.Workbench:Documents/Articoli/Giugno1996/ImpProgrammare18/Listati> sc Listato1.
c
SAS/C Amiga Compiler 6.56
Copyright (c) 1988-1995 SAS Institute Inc.

====================
  exit( 0);
Listato1.c 54 Warning 100: no prototype declared for function "exit"
Slink - Version 6.56
Copyright (c) 1988-1995 SAS Institute, Inc.  All Rights Reserved.


SLINK Complete - Maximum code size = 8844 ($0000228c) bytes

Final output file size = 10356 ($00002874) bytes
5.Workbench:Documents/Articoli/Giugno1996/ImpProgrammare18/Listati>
```

Impariamo a programmare l'Amiga (XVIII)

di ***Giuseppe Ligorio***

Iniziamo con il descrivere la funzione di mascheramento dei bitplane per il rendering sui bitplane dello schermo; questa funzione è

```
SetWrMsk(rport, bitpl);
```

dove "rport" è il puntatore al rastport di cui modificare la maschera per i bitplane; "bitpl" è la maschera i cui bit indicano quali bitplane devono essere attivi o disattivi per tutte le operazioni di rendering su questa rastport, nella seguente maniera: bit 0, bitplane 0, bit 1, bitplane 1 ecc; ad esempio la seguentue chiamata:

```
SetWrMsk(rport,0xF0);
```

indica che da ora in poi tutte le operazioni di rendering potranno essere effettuate sui bitplanes 4-7 senza modificare in alcun modo i bitplanes 0-3.

Le penne di disegno

Questi valori indicano le diverse penne per il rendering con le diverse operazioni di disegno; le penne definite sono tre: Foreground pen, Background pen e Outline pen; la prima specifica quale colore utilizzare per il rendering delle diverse operazioni (disegno delle linee, colore del testo ecc.); Background indica quale penna utilizzare come fondo (ad esempio nel testo od in altre operazioni grafiche in cui occorre utilizzare un colore di fondo); Outline pen si riferisce a quale penna utilizzare come "contorno", questa penna particolare viene utilizzata di solito per le operazioni di filling in cui è possibile specificare un colore da utilizzare come contorno alla zona da riempire. Le funzioni che si occupano di impostare le diverse penne (da tener presente che una volta determinata una penna questa rimarrà attiva per tutte le operazioni successive, fino a quando non viene esplicitamente modificata) sono le seguenti:

```
SetAPen(rport, penna); //
Imposta la penna di Foreground
SetBPen(rport, penna); //
Imposta la penna di Background
SetOPen(rport, penna); //
imposta la penna di Outline
```

Le modalità di disegno

Le diverse modalità di disegno (le abbiamo già incontrate qualche volta), servono ad indicare come eseguire le operazioni di rendering; le modalità di disegno sono 4 e non tutte sono utilizzabili per tutte le operazioni grafiche:

JAMI
Questa modalità di rendering indica di disegnare utilizzando la penna di Foreground e di non usare alcuno sfondo; ad esempio per il testo utilizza il colore di Foreground e lascia inalterati i pixels dello sfondo dietro la scritta

JAM2
Con questa modalità il rendering di primo piano verrà effettuato sempre con la penna Foreground e lo sfondo questa volta verrà riempito con il colore di Background (per le linee le due modalità sono indifferenti, perché una linea non ha sfondo)

COMPLEMENT
Per ogni bit 1 del pattern il corrispondente bit nel bitplane della bitmap verrà invertito; questa modalità può essere utile per tracciare linee di riferimento ad esempio, infatti effettuando la stessa operazione due volte con la COMPLEMENT attiva la bitmap ritornerà tale e quale (due inversioni di seguito danno lo stesso risultato); questo flag può essere utilizzato in contemporanea con JAMl o JAM2 (mentre le due sono mutuamente esclusive)

INVERSVID
Indica di "invertire" l'effetto indicato dagli altri flag di modalità; ad esempio con JAMl indica di renderare lo sfondo e non il primo piano ed utilizzerà la penna di primo piano per lo sfondo; con JAM2 il risultato non cambia salvo che le penne risulteranno invertite; vedere il programma d'esempio per tutte le possibilità offerte da queste modalità.
La funzione che permette di impostare le modalità di rendering è la seguente:

```
SetDrMd(rport, modalità);
```

dove "modalità" è la nuova modalità esempio:

```
DetDrMd(rport, JAM1|COMPLE-
MENT|INVERSVID);
```

Operazioni grafiche elementari

Vediamo ora una serie di operazioni grafiche elementari:

```
risultato = WritePixel(rport,
x, y);
```

Questa funzione scrive il pixel di posizione (x, y) secondo la penna e modalità impostati; il risultato è *0* in caso di scrittura corretta e -1 nel caso le coordinate fuoriescano dal range ammissibile per questa RastPort

```
risultato = ReadPixel(rport, x, y);
```

Legge il valore del pixel di posizione (x, y) e lo ritorna in "risultato"; nel caso le coordinate risultino essere al di fuori della zona permessa, verrà ritornato -1

```
DrawCircle( rport,cx, cy, raggio);
```

Disegna la circonferenza di centro (cx, cy) e raggio "raggio"

```
DrawEllipse(rport, cx, cy, rag-
giox, raggioy);
```

Disegna l'ellisse di centro (cx, cy), con raggio orizzontale "raggiox" e raggio verticale "raggioy"

```
Move(rport, x, y);
```

Sposta il cursore grafico nella posizione (x, y); il cursore grafico non porta a nessun effetto "visivo" immediato, serve come riferimento per diverse operazioni grafiche

```
Draw(rport, x, y);
```

Disegna la linea partendo dalla posizione del cursore grafico fino a quella indicata dalla coppia (x, y); per ogni operazione di Draw il cursore grafico verrà spostato nelle nuove coordinate (x,y)

```
PolyDraw(rport, numero, punti);
```

Permette di disegnare una poli-linea; "numero" indica il numero dei punti consecutivi da unire; "punti" è l'indirizzo di un array di WORD contenente le coppie di coordinate dei punti della poli-linea; esempio:

```
WORD plinea[] =
{
. 0,0,
. 5,10,
. 15,20,
. 10,30,
. 8,22,
. 0,0
};
PolyDraw(rport,G,plinea);
```

Operazioni di riempimento

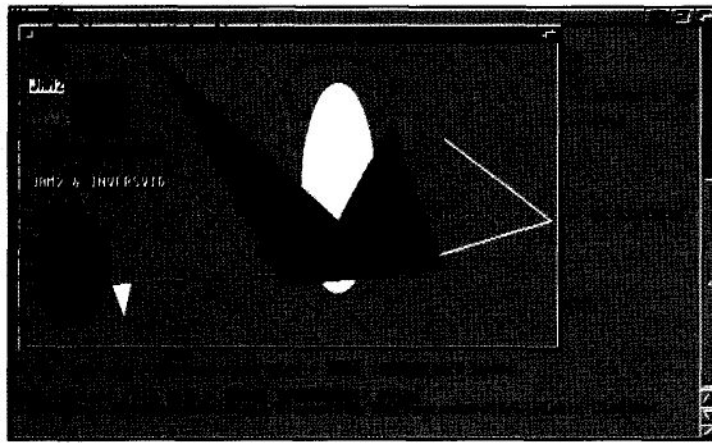
Analizziamo ora le diverse operazioni a nostra dispozione per il rendering di figure piene o per il riempimento di aree grafiche della rastport.

```
Areacircle( rport, cx, cy, rag-
gio);
```

Disegna il cerchio pieno, colorato con il colore di Foreground di centro (cx, cy) e raggio "raggio"

```
AreaEllipse(rport, cx, cy, rag-
giox, raggioy);
```

Disegna l'ellisse pieno di centro (cx, cy) e semiassi"raggiox", "raggioy".

Output del programma di esempio

L'operazione seguente è:

```
Flood(rport, modalità, x, y);
```

che esegue il riempimento a macchia d'olio a partire dal punto (x, y), secondo la modalità "modalità"; l'argomento "modalità" indica come eseguire l'operazione di riempimento e ci sono due valori possibili:
- con 0 si specifica la modalità outline; in questa modalità l'operazione di riempimento verrà bloccata solo in presenza di quei pixel con il colore indicato dalla penna di outline
- con 1 si specifica la modalità color; in questa modalità verranno colorati solo i pixels adiacenti, con lo stesso colore di quello indicato da (x, y). Analizziamo ora la funzione RectFill:

```
RectFill(rport, x1, y1, x2, y2);
```

Disegna il rettangolo pieno rapppresentato dalle coordinate dei due vertici opposti (x1, y1) (angolo in alto a sinistra) e (x2, y2) (angolo in basso a destra); attenzione che x2 deve essere maggiore o uguale a x1 e lo stesso deve valere per la y; RectFill utilizza tutti i parametri di riempimento, le penne di Foreground, Background, Outline ecc. Passiamo ora alla descrizione della realizzazione di poligonali chiuse riempite; con queste funzioni è possibile indicare una serie di vertici consecutivi che costituiranno i punti della poligonale chiusa del poligono pieno da disegnare; le istruzioni che permettono di definire questi vertici in successione sono:

```
risultato = AreaMoveirport, x, y);
risultato = AreaDrawirport, x, y);
risultato = AreaEndirport);
```

AreaMove specifica il punto di partenza della poligonale, ed anche quello delle poligonali successive (se ad esempio dopo una serie di AreaDraw si decide di chiudere il poligono e iniziarne uno nuovo, basta specificare questa funzione con il primo punto del nuovo poligono); AreaDraw indica il successivo punto del poligono che costituirà un lato dello stesso rispetto all'ultima AreaMove o AreaDraw; giunti all'ultimo vertice del poligono occorre chiamare AreaEnd, per dare il via al rendering dello stesso (nel caso si voglia definire un altro poligono come prima accennato, basta inserire AreaDraw con l'ultimo vertice del poligono e poi utilizzare AreaMove con il primo vertice del poligono successivo e così via). Tutte le funzioni ritornano 0 in caso di successo o -1 in caso di errore; per utilizzare queste funzioni però occorre definire un'altra struttura, l'AreaInfo nella seguente maniera:

```
#define NUMVERT 100
WORD AreaBuffer[(NUMVERT*5)/2+1];
struct AreaInfo AInfo = {0};
int i;

/* cancellare il buffer */
for i=0; i<(NUMVERT*5)/2+1;i++)
. AreaBuffer[i] = 0;
/* inizializzare la struttura */
InitArea(&AInfo,AreaBuffer, NUMVERT);
/* collegare la struttura con la
RastPort */
RastPort -> AreaInfo = &AInfo;
```

Questo buffer serve per mantenere memorizzate tutte le coordinate dei punti delle poligonali, prima del rendering del poligono; occorre inizializzare il buffer a 0 (ma solo la prima volta, poi verrà tranquillamente gestito da AreaMove, AreaDraw e AreaEnd); AreaMove e AreaDraw ritornano errore se non vi è più spazio per memorizzare vertici. Le altre funzioni che fanno uso di questo buffer sono AreaCircle ed AreaEllipse, per cui bisogna ricordarsi di eseguire un AreaEnd dopo queste operazioni per il rendering effettivo, pena il rendering insieme a tutti gli altri poligoni pieni definiti, e questo può portare ad inconvenienti; se ad esempio un cerchio ed un poligono (ma lo stesso dicasi tra due poligoni disegnati insieme senza l'utilizzo di un AreaEnd tra uno e l'altro) si sovrappongono, non vengono disegnati totalmente pieni; la parte in comune infatti diverrà trasparente, effetto che comunque può essere utilizzato per propri scopi.

Oltre alla struttura AreaInfo occorre fornire alla RastPort un'altra struttura: la TmpRas; questa struttura indica una raster utilizzato come passaggio per le operazioni grafiche di filling (AreaMove, AreaDraw, AreaCircle, AreaEllipse, Flood, tranne la RectFill); il sistema ne ha bisogno per poter prima disegnare il poligono da poi riportare nella RastPort vera e propria; il codice per inizializzare e collegare la struttura è il seguente:

```
PLANEPRT PuntPiano;
struct TmpRas RasTemp;
if ((PuntPiano=
AllocRaster(640,512)) == NULL)
. printf("Errore allocazione
raster\n");
InitTmpRas(&RasTemp, PuntPiano, RAS-
SIZE(640,512));
RPort -> TmpRas = &RasTemp;
```

Il raster deve essere allocato con la funzione AllocRaster, in cui occorre passare come parametri la grandezza del raster; la struttura TmpRas va inizializzata con InitTmpRas, in cui bisogna passare puntatore a tale struttura, l'indirizzo del raster e la sua grandezza in bytes (si ottiene mediante la macro RASSIZE in cui vengono passate le dimensioni); infine l'indirizzo della struttura così inizializzata viene inserito nel campo TmpRas della RastPort, in modo che le funzioni grafiche possano ritrovarla. Il piano raster allocato deve essere deallocato (una volta che non serve più) mediante la funzione FreeRaster:

```
FreeRaster(PuntPiano,640,512);
```

in cui bisogna passare puntatore al raster, e grandezza del medesimo.

Anche per oggi è tutto, vi diamo appuntamento al prossimo mese in edicola.

Magic User Interface v3.3 Developer

di Giuseppe Ligorio

Questa non vuole essere la recensione del famoso MUI, già ampliamente visto e rivisto su queste stesse pagine, non dal punto di vista dell'utente almeno; infatti voi tutti conoscete benissimo le possibilità offerte da questa GUI completamente ridefinibile a vostro gusto e piacimento, ma non tutti sanno che in realtà il MUI è stato realizzato più che per rendere facile la vita agli utenti, per renderla facile ai programmatori; in effetti possiamo dire che i vantaggi apportati per lo sviluppo di pacchetti che si basano pesantemente su un'interfaccia grafica sono enormi. Ma facciamo un passo indietro ed andiamo ad analizzare come MUI funziona e perché è nato.

Con l'avvento della versione 2.0 del sistema, il cast di sviluppatori di Amiga ha ben pensato di inserire un'altra perla nel nostro beneamato Amiga OS: il BOOPSI; questo nome fantasioso è un acronimo che significa precisamente Basic Object Oriented Programming System for Intuition, cioè sistema di semplice programmazione orientata agli oggetti per Intuition; questo BOOPSI consiste in una serie di funzioni che permettono di programmare in object oriented diverse parti di Intuition come gadgets ed immagini, trattandoli come oggetti; i vantaggi introdotti dal BOOPSI ci sono e non sono pochi (già solo perché si utilizza la programmazione orientata agli oggetti): il sistema è estendibile, vale a dire che possono essere introdotti nuovi oggetti come tipi di gadgets ad esempio; gli oggetti vengono organizzati in classi gerarchiche, è infatti possibile creare una nuova classe come istanza di una classe già esistente, eretidando così le caratteristiche già presenti nella vecchia classe e definendo solo le nuove caratteristiche (quello che in OOP viene definito ereditarietà). Il polimorfismo, vale a dire chiamare con lo stesso nome operazioni oggettivamente identiche, ma che differiscono (e a volte non di poco) nella programmazione; ad esempio un metodo (operazione definita sugli oggetti) "disegna", può essere definito per disegnare l'oggetto sullo schermo, ma disegnare un rettangolo, un cerchio, un gadget, un testo sono cose completamente differenti, viene però utilizzato lo stesso nome per tutte le operazioni di disegno; nella programmazione normale occorreva invece definire diversi nomi quali RectFill, DrawGadget, DrawCircle, Move, Draw ecc. ognuna per ogni diversa operazione di disegno; con l'OOP ed il BOOPSI invece si utilizza lo stesso nome per tutte le operazioni di disegno e sarà poi il sistema a riconoscere quale è l'effettiva operazione e quale codice occorre eseguire (questo è possibile mediante l'incapsulamento, cioè l'inserimento del codice legato all'oggetto all'interno della struttura del medesimo, senza che il programmatore possa sapere come è fatto). Ma la caratteristica forse più importante è che mediante il BOOPSI è proprio possibile definire e intercambiare parti di programmazione per Intuition in modo da disegnare una GUI completamente nuova.

L'entusiasmo però finisce presto quando si scopre che utilizzare BOOPSI è una cosa di certo non facile, lunga e comporta quindi un dispendio di tempo non indifferente, dato che bisogna definire una libreria di classi da utilizzare; e a questo punto che interviene Stunz (il creatore della MUI) dicendo: "e se creassi una libreria completa e ben definita di classi e funzioni già pronte per essere utilizzate dallo sviluppatore, e con una serie di parametri completamente definibili dall'utente con un programma di preferenze esterno?" Ed è così che è nato MUI, che è proprio quanto detto; MUI non solo definisce nuove classi di oggetti per i gadgets e le immagini, ma anche altre per la gestione delle finestre, degli eventi e per tutto quello che riguarda l'interfaccia grafica; in questo modo è possibile gestire l'interfaccia in maniera molto semplice, con poche funzioni (solo quelle per la creazione e la gestione degli oggetti) facilitando di molto la vita dei programmatori; senza tenere conto poi che esistono utility come MUI Builder che permettono l'editazione grafica (visuale) delle finestre, gadgets e menu per poi generare automaticamente il codice che utilizza la MUI per la gestione dell'interfaccia così definita.

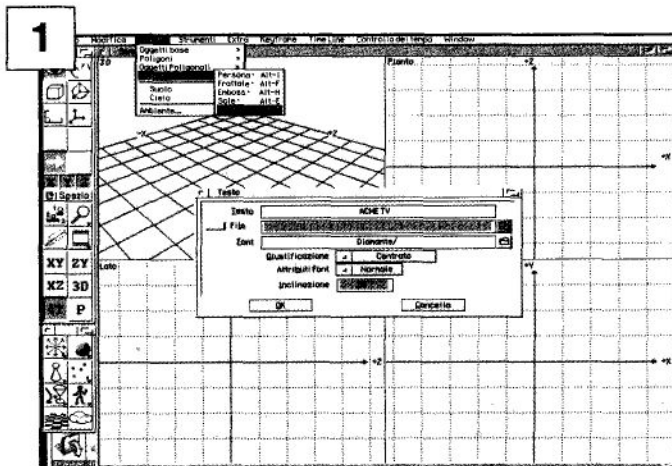
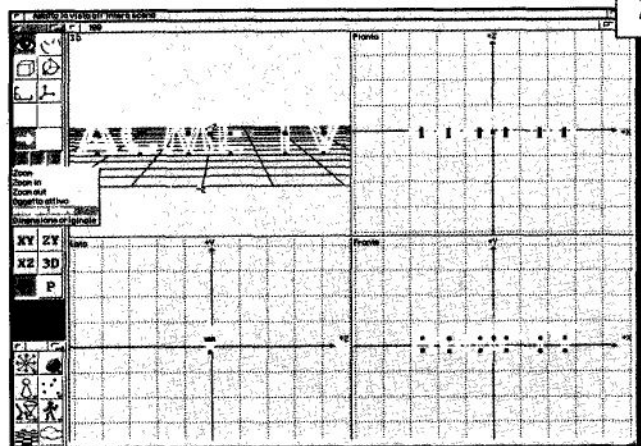
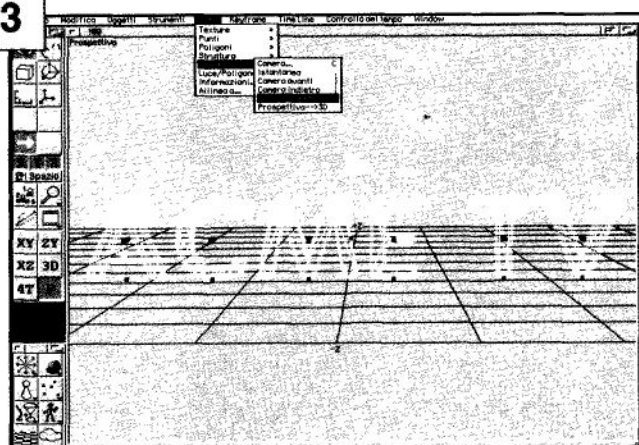
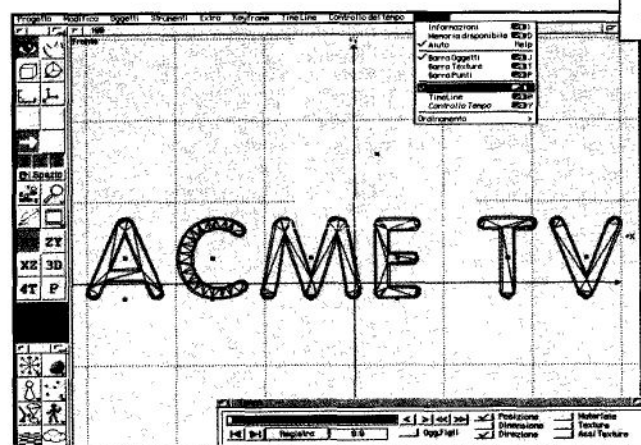
Per questo oltre al pacchetto MUI33USR. LHA strettamente utile per far eseguire tutti gli applicativi che utilizzano la MUI, contenente d o ~il programma di preferenze ecc. ecco il pacchetto MUI33DEV. LHA da prelevare per chi vuole programmare sotto MUI; questo pacchetto contiene oltre ai doc su tutte le classi, oggetti e funzioni utilizzabili, anche gli autodocs delle funzioni, ed una serie di directory ognuna assegnata ad un diverso linguaggio di programmazione contenente doc specifici, file di inclusione e diversi esempi; i linguaggi di programmazione previsti sono: C, E, Assembler, Modula 2 e Oberon (ne manca qualcuno?). C'é da aggiungere che la versione 3 del MUI introduce non poche innovazioni, anche se risultava un po' instabile, instabilità che comunque è stata molto limitata con la presente versione 3.3.

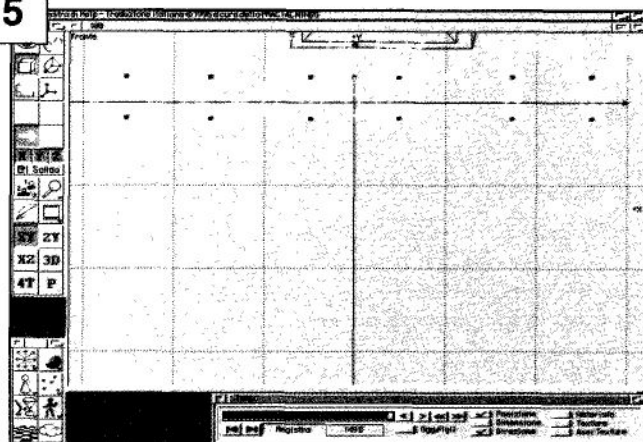
Per dimostrare la potenza della MUI ecco un esempio di programma realizzato con la stessa; abbiamo preso fra i demo presenti nel pacchetto, Virtual; questo programma visualizza una finestra con al suo interno 4 box; ognuno di questi box è una pagina virtuale (come se fosse una finestra su una pagina più grande, dotata di scrollers) con al suo interno altri gadgets; è possibile agire sui gadget scroller per mostrare tutta la pagina di cui i box mostrano una piccola parte, ed al suo interno è possibile cliccare i gadget ed agire su di essi (anche se questi sono parzialmente visibili, vedere la figura); immaginate voi il lavoro necessario per realizzare un esempio come questo; ebbene con MUI è occorso semplicemente un listato di 420 linee circa in C, con sole 5 funzioni (compreso il main); ed in tutto questo è possibile definire i dati dei gadgets, fonts, (con il programma di preferenze) poi ad ogni resizing della finestra i gadget si adattano automaticamente alla grandezza massima ecc. Farà quindi piacere a tutti voi, sapere che ben presto sarà tenuto su queste pagine un corso di programmazione in MUI, nel frattempo pazientate.

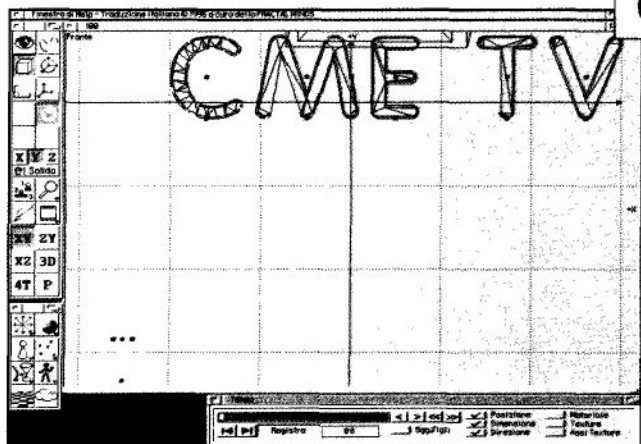
Animiamoci!!

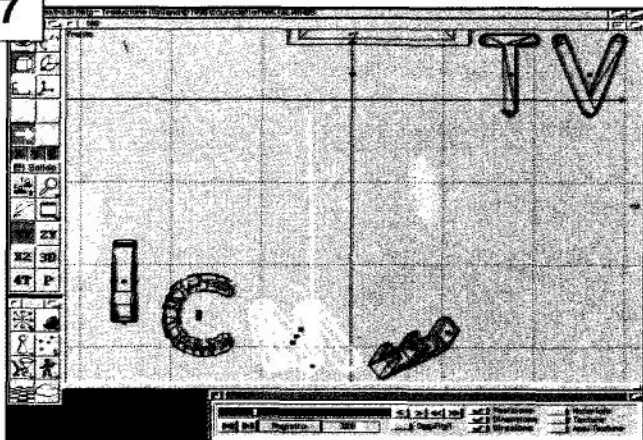
di ***Maurizio Bonomi*** *(ear@skylink.it)*

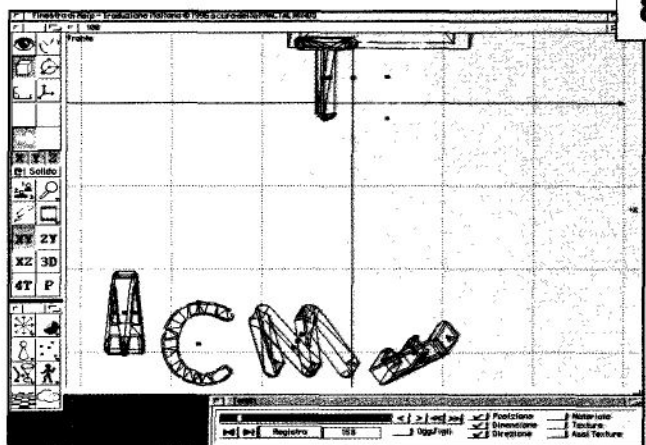
Cinema 4D è il primo programma di ray-tracing, completamente in italiano, che permette al neofita di avvicinarsi e affrontare il mondo 3D senza particolari traumi. Questo grazie alla sua interfaccia utente facile, intuitiva e senza inutili fronzoli. I suoi "colleghi" ben più potenti offrono diverse funzioni in più, ma spesso risultano un po' ostici. E' questa la principale causa della difficile "digeribilità" di questa particolare branca dell'informatica. Approfittiamo, dunque, di questa migliore accessibilità per portare in questo magico mondo virtuale anche i più timorosi o quelli che "non osano" per paura di "non essere in grado".
Il Be-Bop che andrete a scoprire (o meglio, seguire) vi permetterà di capire come si fà a creare una "animazioncina" senza pretese e senza inutili spremiture di meningi. Il tema dell'animazione è il classico "flying logos" o "titolo fluttuante" tanto caro all'ambiente televisivo (e che ha portato fortuna "a certi" programmi tridimensionali). Questo tema ci permette di affrontare diversi aspetti della costruzione di una scena senza però perderci con difficili (e per ora inutili) orpelli da PIXAR o I. L. M. !!
Ma prima di cominciare con la lezione vi diamo qualche avvertimento di rito. In grafica 3D (soprattutto quando si affronta le animazioni 3D) è bene premunirsi di hardware non esagerato, ma almeno "decente". il minimo "umano" è: una bella coppia di processori (68030 + 68882), una discreta quantità di FAST (almeno 8 Mbytes di RAM), un bel disco fisso (meglio se veloce), tanta pazienza e se possibile un po' più di colori (chipset AGA o scheda grafica). A tutti quelli che non hanno il minimo indicato, diciamo di aspettare qualche regalino ben mirato e poi ne possiamo riparlare. E ora... buona lezione a tutti!

Ora, la prima cosa da fare appena caricato il programma è creare il personaggio principale della vostra animazione. Tramite il menù OGGETTI/OGGETTI SPECIALI/TESTO definite il logo da animare. Scrivete, per esempio ACME TV, sceglieste il font Diamant (dovrebbe essere già quello di default), selezionate la giustificazione CENTRATO e confermate. Il programma creerà il vostro logo e lo visualizzerà nelle quattro viste.

Adesso modificate la vista 3D in modo da porre l'occhio perpendicolare al logo da voi creato. Cercate anche di inquadrarlo al centro della vista. Per fare questo prima cliccate sul bottone con l'occhio, poi quello con la frecciona bianca e poi, per essere sicuri di averlo bene al centro, passate sulla lente e, tenendo premuto il mouse, selezionate IMMAGINE INTERA. In questo modo oltre ad aver centrato l'immagine nella vista 3D avrete inquadrato meglio l'oggetto nelle altre tre viste ortogonali.

Ora passate nella vista prospettica. Notate che questa è ancora in una posizione errata (quella di default). Come fare per allinearla alla vista 3D ? Semplice. Tramite mouse selezionate la voce CAMERA/3D-PROSPETTIVA dal menu EXTRA. In questo modo CINEMA 4D ruota e sposta la CAMERA in modo da portarla nella stessa posizione dell'"occhio" 3D.

E' ora il momento di passare alla creazione dell'animazione vera e propria. Tramite mouse selezionate la voce TEMPO dal menu WINDOW. Il programma aprirà una nuova window con alcuni controlli di gestione dei tempi di animazione. I questa finestra trovate diversi gadgets importanti. Lo slider vi permette di ispezionare tutti i fotogrammi della vostra animazione (di default sono 150). Potete muovervi di uno in uno tramite la freccia singola o di dieci in dieci con la doppia freccia. Il gadgets REGISTRA crea la KEY, ovvero registra lo stato degli oggetti (posizione, rotazione, direzione, ecc...) nel frame corrente. L'animazione si otterrà tramite interpolazione tra le singole KEY componenti la TIME-LINE dell'animazione. Le due freccie nere vi permettono di passare da una key all'altra (solo se le avete create, chiaramente) avanti o indietro.

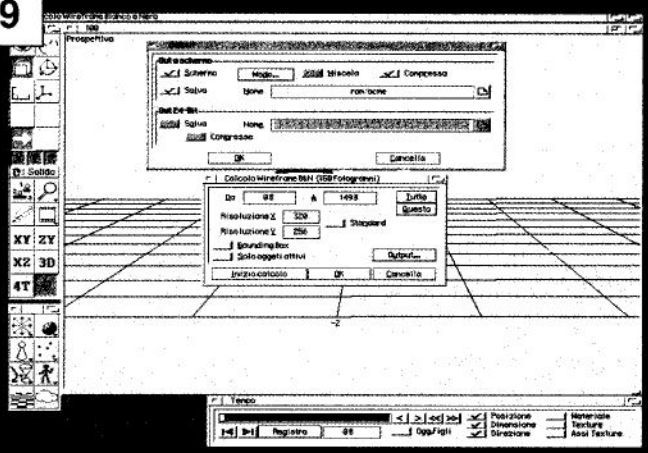
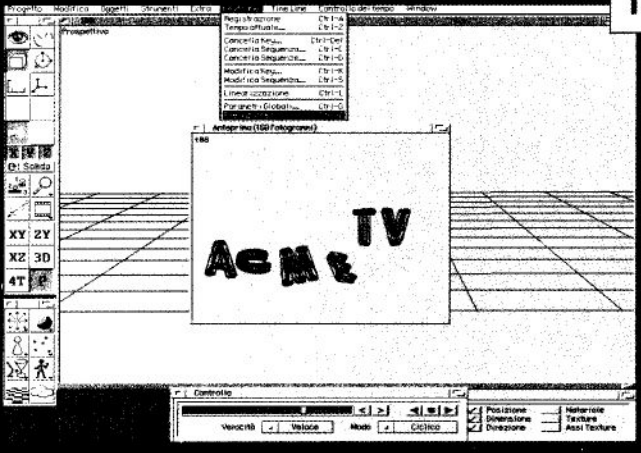
5

Ora tramite lo slider dei fotogrammi passate al numero 149 (l'ultimo fotogramma). Premete il gadgets con il cubo retinato, selezionate i singoli oggetti cliccando sul quadratina in basso (non quello al centro!), e per ognuno di questi cliccate su REGISTRA. In questo modo avete fissate la destinazione finale di ogni oggetto.

6

Tramite lo slider dei fotogrammi tornate al numero 0. Selezionate la prima lettera (la "A"), spostatela in basso e, già che ci siete, fategli fare una piccola rotazione sull'asse Y (non oltre i 270 gradi, altrimenti l'asse torna nella posizione ori-*ginaria e l'oggetto non ruoterà più). Ricordatevi di* Controllare che l'oggetto non si veda nella vista P. Quando sarete sicuri e soddisfatti della posizione cliccate su REGISTRA.

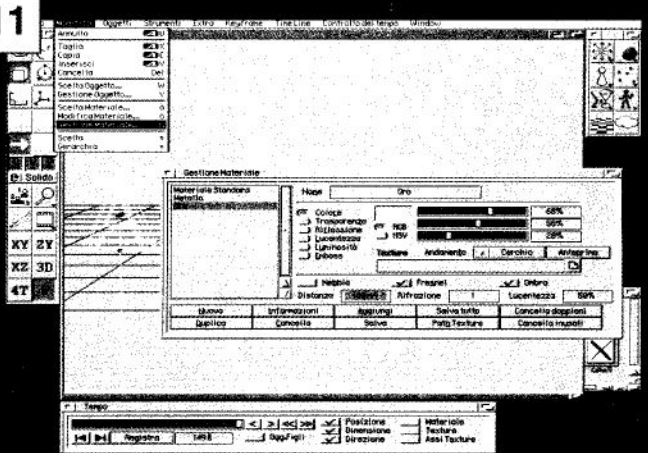
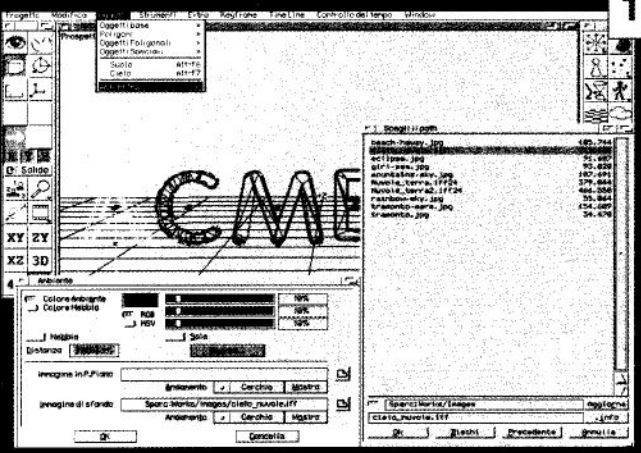
7

Per gli oggetti successivi ripetete l'operazione del passo precedente (magari variando il tipo di rotazione e con qualche differenza nella posizione di partenza). Dato che una partenza contemporanea delle singole lettere non è molto di "effetto", date un piccolo delay tra le partenze degli oggetti. Per fare questo, prima di spostare l'oggetto, cliccate sulla doppia freccia a destra (quella a fianco dello slider dei fotogrammi), ruotate e spostate l'oggetto e, infine, registrate la key. In questo modo avete creato un delay di 15 fotogrammi tra le partenze delle lettere. Fatelo per tutte le lettere componenti la parola ACME.

8

Adesso che avete spostato tutte le lettere di ACME è il turno della parola TV. Tornate al fotogramma 0 e portate la lettera T alla sinistra dell'asse mediano Y della vista. Dategli un piccola rotazione sull'asse Y. Fate la stessa cosa con la lettera V (sempre con un delay di 10-15 fotogrammi). Registrate entrambe le key.

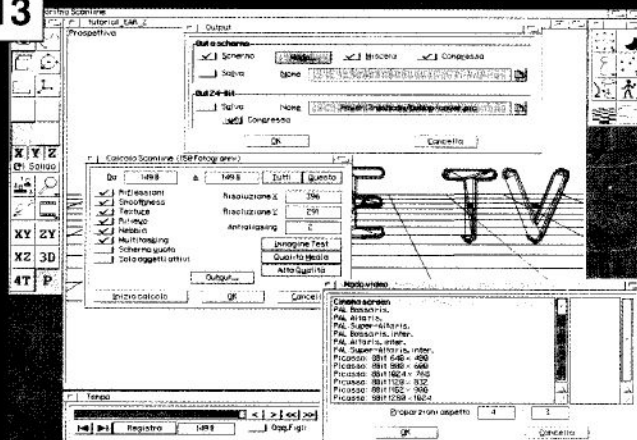
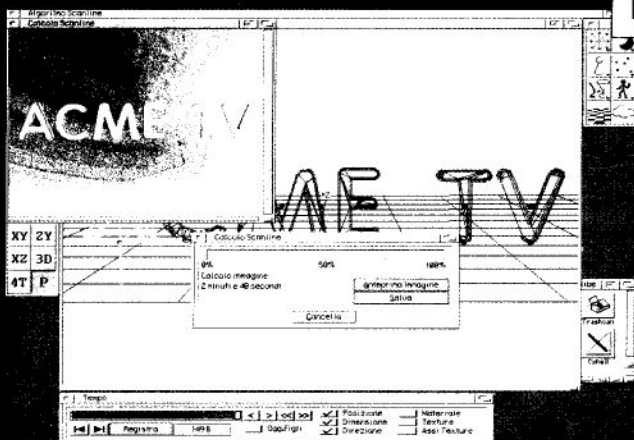
9

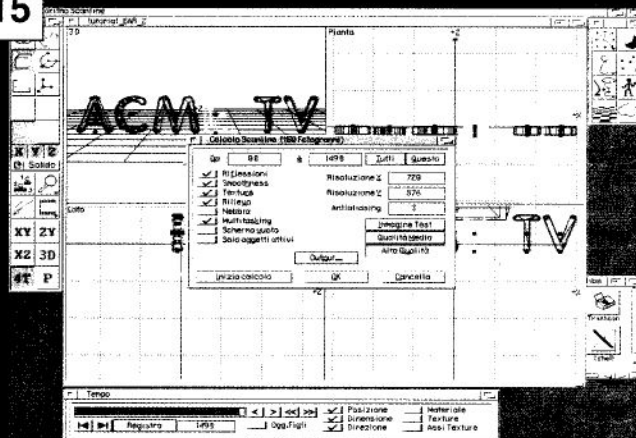
Ora è venuto il momento di vedere un po' come si presenta l'animazione. Aprite il menu popup dei gadgets con la pellicola, selezionate CALCOLO WIREFRAME B&N. Nella finestra di controllo selezionate OUTPUT, cliccate su MODO e scegliete la voce CINEMA SCREEN (ma va bene anche uno schermo a bassa risoluzione a 2 colori), cliccate anche su SALVA e specificate un path. Nel caso abbiate una discreta quantità di RAM disponibile potete scegliere RAM:, dato che è più veloce sia in scrittura che in lettura. Confermate e, se avete scelto CINEMA SCREEN, e meglio che specificate una risoluzione bassa in modo da non incappare in problemi di refresh. Una semplice 320 x 256 va più che bene. Prima di confermare dovete cliccare su TUTTO in modo da specificare che volete il render di tutti i fotogrammi. Ora cliccate su INIZIA CALCOLO e aspettate che finisca...

10

Se state leggendo questo passo dopo pochi secondi o avete sbagliato qualche cosa o avete un gran bel processore (68060 ?). Per poter vedere questa prima preview della vostra animazione ESECUZIONE dal menu KEYFRAME. Il programma vi chiederà di specificare il nome del primo fotogramma (per esempio: "RAM:acme.000"). Selezionate e confermate. Dopo pochi secondi comparirà una finestra (o uno schermo) di output e una finestra di controllo. I comandi di quest'ultima sono come quelli di un video-lettore. Provare per credere... Cliccate sul play e godetevi lo spettacolo. Ora avete la possibilità di controllare se ci sono antiestetici scatti, compenetrazioni indesiderate e/o direzioni errate.

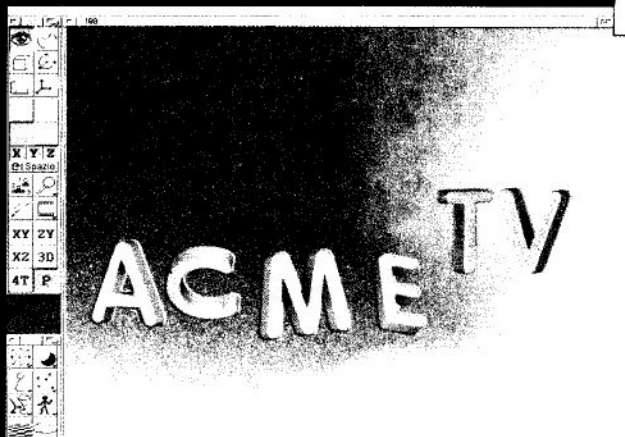
11

Ora, se la vostra animazione vi soddisfa possiamo passare alla creazione dei materiali. Tramite il menu MODIFICA/GESTIONE MATERIALE aprite la finestra di controllo dei materiali e (seguendo il tutorial del numero scorso di EAR) create un nuovo materiale chiamato ORO (usate pure quello fornito con CINEMA 4D), duplicatelo e, cambiando colori, create anche il materiale METALLO. Per quest'ultimo vi consigliamo un blu non saturo (cioè quasi grigiastro). Prima di confermare alzate il valore di LUCENTEZZA a 50 % per entrambi. Fatto questo selezionate le singole lettere di ACME e, per ognuna di queste, associate il materiale ORO (tramite MODIFICA/SCELTA MATERIALE). All'oggetto TV, invece, associate il materiale METALLO.

12

Adesso potete dare un minimo di ambientazione alla scena definendo alcuni parametri dell'ambiente. Tramite il menu OGGETTI selezionate AMBIENTE, vi comparirà una finestra con alcuni sliders. Per poter specificare un background dovete dare il path dell'immagine da usare nello string gadget IMMAGINE DI SFONDO. Cliccate sul bottone a destra e vi comparirà un file-requester. Scegliete l'immagine e confermate. Un consiglio: fate una scelta oculata, evitate immagini dai colori troppo "sparati" o contrastanti, preferite dunque uno sfondo dalle tonalità tenui, con soggetti adeguati (l'argomento è una sigla televisiva, ricordate).

13

Per essere sicuri che l'immagine di sfondo, i colori e la composizione siano armonici e non contrastino fra loro, facciamo una piccola prova facendo un render della scena finale. Selezionate CALCOLO SCANLINE dal popup menu dei gadgets con la pellicola, scegliete lo schermo o la finestra di output, scegliete delle dimensioni non troppo esagerate (il solito 320 x 256 va sempre bene) e iniziate il calcolo.

14

Come vedete dalla figura, facendo il render di prova vi potete rendere conto se: i colori dei materiali sono giusti, avete scelto uno sfondo adatto, il tempo di calcolo non è eccessivo e tante piccoli particolari che possono saltare all'occhio solo esaminando l'immagine finale. Nel nostro caso, grazie ai vantaggi offerti dalla scheda grafica, abbiamo fatto un piccolo render in finestra (come vedete la qualità non è eccelsa, ma può bastare) per poter monitorare la scelta dei colori...

15

Partiamo con il render definitivo: la creazione della sequenza video. Con il solito popup richiamiate la finestra dei settaggi SCANLINE. Nella finestra di OUTPUT eliminate il render da schermo e specificate solo il path di output per i fotogrammi a 24 bit. Occhio alla disponibilità di spazio del disco! Se preferite creare un'animazione HAM potete riattivare l'output su schermo, scegliere una risoluzione HAM6 o HAM8 e specificare l'output NON a 24 bit. In questo modo avrete dei fotogrammi con la risoluzione che avete scelto, ma badate bene che l'HAM6 e i modi a 256 colori non sono broadcast e spesso "friggono" (a causa del dithering)! Tornate alla finestra principale, scegliete la dimensione dell'immagine (se avete scelto di creare un'animazione in qualità broadcast dovete settare una dim. di 720 x 576 pixel), alzate il valore di antialiasing (almeno 3), togliete il calcolo sia della NEBBIA (non ne abbiamo messa) e selezionate TUTTI i fotogrammi tramite l'omonimo selettore. Partite con il calcolo e... auguri!

16

Questo fotomontaggio rappresenta uno dei frame finale dell'animazione. Notate l'effetto gradevole di lucentezza dei materiali, lo sfondo e la posizione degli oggetti. Il calcolo di un singolo frame non è risultato eccessivo: solo 5 minuti. L'animazione finale dovrebbe essere finita dopo circa 10 ore di calcolo. Vi consigliamo nuovamente di controllare: disponibilità di Mbyte sul disco di output, velocità di calcolo di un singolo frame, tempo totale di calcolo (per non tenere troppo acceso il computer) e infine, disponibilità di un programma tipo MainActor per montare tutti i frame. Fate bene i vostri calcoli! Nota per i curiosi: l'immagine di copertina è il frame finale della nostra animazione (720 x 576 a 24 bit); i titoli sono stati aggiunti successivamente tramite painter. Alla prossima e, per favore, evitate di tenere il computer settimane e settimane acceso per calcolare quest'animazione. E un buon inizio ma, vi assicuriamo, si può fare MOLTO meglio... Abbiate un po' di pazienza. Ciao a tutti!

Da BBS a WEB il passo é breve

Per tutti gli appassionati della grafica il ritorno di 3000+ è un evento di grande importanza.

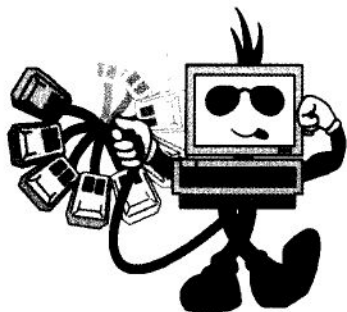
Grafica su Personal Computer

- Notizie su 3000+ / About 3000+
- Amiga
- Link con il mondo della grafica / Our Links
- Concorsi di Computer Grafica / Computer Graphic Awards
- Le offerte del Computer Video Center
- Art Gallery

La semplicità della pagina principale di 3000+, consente accessi più veloci.

Il ritorno di 300+

*di **Harry Haller***

Gli appassionati di grafica si ricorderanno di 3000+, la prima BBs italiana dedicata interamente alla grafica, l'iniziativa che si è rivelò un vero e proprio laboratorio di idee e progetti e che raccoglieva attorno a sé i migliori raytracer italiani.
Dopo un po' di assenza e grazie agli sforzi di William Molducci e Andrea Paolucci, coadiuvati da Fabio Bussola, 3000+ ritorna su Internet, quella che viene definita la rete delle reti,Gli scopi e gli

intenti non sono mutati rispetto all'impostazione iniziale, infatti l'attenzione viene posta sui programmi di grafica 3D e 2D, con particolare riguardo verso Lightwave, Real 3D, Imagine, Persistance of Vision, TV Paint, Dpaint, oltre a quei programmi che sono il vanto della nostra piattaforma.
Per fare questo vengono messi a disposizione degli utenti le immancabili news, tutorials, tips & tricks e un servizio di consulenza via email.Non mancano l'art gallery e l'indicazione delle maggiori manifestazioni di computer grafica, con tanto di pubblicazione delle modalità di partecipazione e classifiche finali, inoltre la sezione riservata ai link dispone di dettagliate schede, che permettono una più mirata selezione per le operazioni di navigazione.
Uno degli intenti maggiormente perseguiti dai coordinatori di 3000+ è quello di raccogliere attorno a sé, la maggior parte dell'utenza Amiga che si dedica alle realizzazioni grafiche, sollecitando inoltre un loro intervento diretto nello sviluppo e nella gestione di questa iniziativa.
La rinascita di 3000+ si deve anche

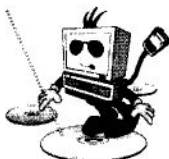
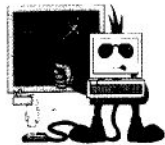
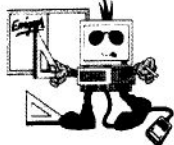
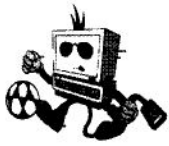
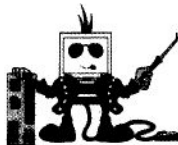
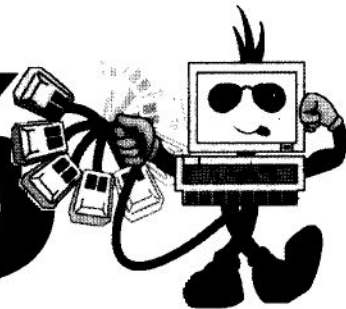
- Enigma Amiga Run
L'unica rivista al mondo dedicata all'Amiga con il CD, non mancano reportage dai concorsi grafici, prove di programmi e le recensioni di Alessandro Tasora su Real 3D.
- La pagina di Ian Smith
Consigli, opere e utility per Image Master RT, fornite direttamente da un grande artista che utilizza Amiga
- La pagina di Eric Schwartz
La pagina del mitico Eric, il creatore di Squirrell e tanti altri personaggi, conosciuti in Italia grazie al Bit Movie di Riccione
- La pagina di Les Dietz
Les Dietz e' l'autore di Rachel Raccon, il simpatico personaggio che ritroviamo in ogni compilation "FreshFish" e che ha avuto l'onore di celebrare il mitico Fred Fish numero 1000
- Bit Movie
Anche la rassegna di computer grafica riccionese ha un proprio indirizzo, consigliato per chi vuole conoscere i maggiori artisti della computer grafica internazionale e procurarsi il materiale del Bit Movie
- Real 3D
Il Web dedicato a Real 3D, uno dei migliori programmi di grafica 3D, per Amiga, PC e Dec Alpha

Alcuni dei link di 3000+.

Xi-Paint v4

di ***Michele Iurillo***

È giunto in redazione il prezioso CD contenente Xi Paint 4. Non ci soffermiamo troppo sul bellissimo prodotto di Thomas Dorn poiché il suo programma monopolizzera il prossimo numero di Enigma Amiga Run.

tdorn@xipain.co.at - 2:310/98.0

1996

assicuratevi un anno

di **Enigma Amiga Run...**

Inviate il tagliando a: **G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano** - Tel. (02)38.01.00.30

Db-Line

HELP LINE AMIGA
TEL. 0332/767383
ASSISTENZA TECNICA PRODOTTI DB LINE
DALLE 15:00 ALLE 18:00

PER ORDINI 0332/768000 DALLE 9:30 ALLA 23:00

DBC 32 ELITE

SOUND STAGE

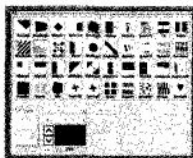
VLAB MOTION

RETINA 23

SISTEMA DIGITAL BROADCASTER 32 ELITE

Sistema completo per il montaggio video non-lineare di qualità Betacam per A4000. Con DBC 32 Elite il montaggio video digitale Composito S-Video o Component mantiene una reale qualità broadcast grazie all'utilizzo dello standart di conversione analogica CCIR 601 e tra l'imput e l'output NON noterete alcuna differenza di segnale. E' possibile: versare su disco rigido le proprie sequenze video, montare le scene in modo non lineare ovvero con accesso sui singoli quadri in modo immediato, eliminando così le lunghe attese di riuavvolgimento e di ricerca e registrare su nastro il prodotto finale della propria creatività. Assemblare immagini digitali *create manualmente o con programmi di animazione 3D sostituendo la registrazione a passo* uno. Produrre effetti speciali e transizioni Off-Line illimitati, indipendenti dalle apparecchiature. Inserire il vostro video nelle animazioni, e le animazioni nel vostro video. Permette il "Rotoscoping": Possibilità di elaborare i singoli quadri e semiquadri dei fotogrammi digitalizzati con programmi grafici o di elaborazione immagine.
DISPONIBILE SCHEDA SOUNDSTAGE PER L'EDITING AUDIO E PER LA GESTIONE DI EFFETTI IN TEMPO REALE.

SISTEMA VLAB-MOTION

Sistema completo per il montaggio video e audio non lineare di qualità S-VHS. Composto da Scheda Vlab Motion Jpeg con software di gestione MovieShop, Scheda Audio Toccata con software Samplitude, Scheda Grafica Retina (consigliata), Software Nucleus in Italiano per automatizzare gli effetti di transizione.

NUCLEUS - Il server Arexx per Movieshop

Permette la realizzazione di transizioni e tendine fra scene di Movieshop con effetti stile, gocce di pioggia, pendolo, turnpage, doors, e molti altri per un totale di 40 tendine di sicuro impatto per le vostre produzioni video. Nucleus è completamente in lingua italiana ed è di uso estremamente semplice. Ad ogni bottone, corrisponde un effetto differente.

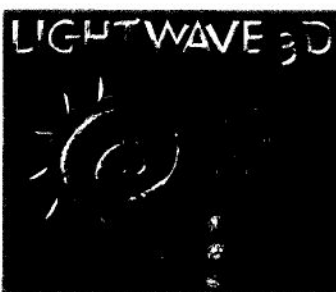
SCALA

Scala MM400 / Echo EE100 / Scala RS422 CONTROL CARD / Scala Art Library Vol. 1, Vol. 2, Scala Symbol Library. Upgrade e offerte disponibili.

CLOANTO PERSONAL PAINT

Programma di disegno, animazione ed elaborazione d'immagini potente e facile da usare. Effetti speciali tra cui bassorilievo e stereogrammi tridimensionali. Alta qualità di stampa a 24bit, gestione dei modi video Retargetable Graphics, formati file IFF, PNG, Data Type etc. Driver PostScript professionale.

IMAGE VISION 1.0 FLOPPY + CD

ImageVision è un programma multimediale per la creazione di presentazioni professionali d'effetto in maniera facile ed intuitiva grazie ad un'interfaccia grafica che nessun altro programma rende disponibile. Si ha pieno controllo su tutti gli eventi (immagini grafiche, animazioni iff-cdxl-mpeg, campioni sonori ecc.) e una panoramica globale sui lavoro che state svolgendo. Tutto solo con un semplice click del mouse.

LIGHT WAVE 3D (Vers. 4.0)

Finalmente disponibile l'ultima versione dell'eccellente programma di grafica ed animazione 3D; sono ora disponibili le seguenti versioni: Amiga. Windows e NT.

AMI FILE SAVE

Il nuovo file system standart per il tuo Amiga. Sistema di salvataggio del file: non più dischi corretti per crash - visualizzazione *istantanea delle* directory - accesso parallelo senza perdita di prestazioni. DISPONIBILI VERSIONI "USERS" E "PROFESSIONAL".

MODEM/FAX 28.800/14.400 ESTERNI PER AMIGA

in dotazione: cavo seriale, software modem, gestione fax, collegamento internet

SOFTWARE PER AMIGA:

Ami-FileSafe Professional & User Version - AsimCDFS 3.5 - Cinema 4D Pro Versione Italiana - Cinema 4D Versione Inglese - CyberGraphx 24bit driver - Diavolo Backup (disp. versione Professional) - Directory Opus Vers. 5 Inglese - Disk Expander - Disk Salv. 4.0 - DiskMagic - Guru Rom - Image FX 2.x - ImageVision 1.0 - Master ISO V. 1.23 - NUCLEUS - Personal Paint 6.4 - Photogenics 1.2 - Scala MM400 - TURBO print Professional 4.1 - Twist 2 Relational database for Amiga - Video Backup Scart - X-DVE 2.0 - Zip Tools (indispensabile per squirrel e iomega)... e altro ancora.

PLUG IN PER LIGHT WAVE

Fiberfactory perAmiga/DEC Alpha/INTEL - IMPACT per Amiga/DEC Alpha/INTEL - MotionMaster Vol. I e II per Amiga - Sparks per Amiga/Alpha/INTEL - The Camelot Collection (Replica) - The Interior Design Collection (Replica) - The Wright Collection (Replica Tech.) - VertiLectric 1.0 DEC Alpha/INTEL - WCS World Construction Set 2.00 Amiga/INTEL ... ed altri ancora.

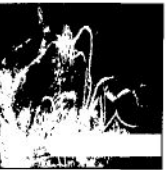
CD-ROM DA LIT. 21.000 IVA INCL.

AMINET VOL. 11

TOOLS UNLIMITED 1: BEST OF BLANKERS

GOLD FISH VOL. 3

WORKBENCH ADD-ON

GATEWAY! VOL. 2

ONLINE LIBRARY VOL. 1

3D - GFX

XIPAINT V. 4

SOFTWARE 2000 UK 2 CD

NETWORK CD VOL. 2

THE EPIC COLLECTION

CLOANTO PERSONAL SUITE

CLOANTO THE KARA COLLECTION

LIGHT ROM 3

HORROR SENSATION

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: **DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO/VA**
TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768066 - VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383
e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

VOXonFAX 0332/767360 / Servizio informazioni in linea 24/24 h.
Dal telefono del tuo fax chiami VOXonFAX e ricevi: • servizio novità • schede tecniche di tutti i prodotti • listini ed offerte - richiedi il codice di accesso, il servizio è gratuito.